TORMENTA20
AMEAÇAS DE ARTON

CRÉDITOS

Desenvolvimento: Bárbara "Momo" Soares, Camila Gamino, Daniel Duran, Gabriel "Pitre" Santana, Guilherme Dei Svaldi, J.M. Trevisan, Leonel Caldela, Lucas "Redzard" Felipetto, Marcelo Cassaro, Rafael Dei Svaldi, Thiago Rosa e Thiago "Trot" Almeida.

Arte da Capa: Pietro Antognioni.

Arte: Pietro Antognioni.

Arte Adicional: Ana Carolina Gonçalves.

Projeto Gráfico e Direção de Arte: Dan Ramos e Cássia Bellmann.

Diagramação: Cássia Bellmann e Tiago H. Ribeiro.

Revisão: Christiano Linzmeier e Emerson Xavier.

Revisão Sensível: Alice Priestly e Naomi Maratea.

Editora-Chefe: Karen Soarele.

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, André Schwertz, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gislaine Alves, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marlon Vernes, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães e Victória Cernicchiaro.

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Tormenta é Copyright © 1999-2023 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

1ª edição: novembro de 2023 | ISBN: 978658863473-8

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

C343a Cassaro, Marcelo
Ameaças de Arton / Marcelo Cassaro [et al.]; ilustrações por Pietro Antognioni. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2023.
432p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Cassaro, Marcelo. II. Antognioni, Pietro. III. Título.

CDU 794.021

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 6
Sonho Monstruoso 6
Amigos de Infância 7
Mundo Ameaçador 8

CAPÍTULO 1: AMEAÇAS 10
Fichas de Criaturas 12
Tipos de Criaturas 13
Habilidades Gerais 14

ÁREAS DE TORMENTA 18
Alma Acorrentada 18
Armadilhas Vivas 19
Bruxo da Tormenta 20
Enxame Infernal 21
Esmagador Coletivo 22
Infecto 22
Lefeu 24
Veridak 24
Hurobakk 24
Burodron 25
Morgadrel 26
Ezzayn 27
Gatzvalith, Lorde da Tormenta 28

BRUTOS & INDOMÁVEIS 30
Meio-Orc 30
Orc 32
Orc Mutante 33
Orc Xamã 35
Sapo Atroz 35
Tabrachi 36
Trog 37
Trog Anão 39
Ogro 40

CAPANGAS & BANDOLEIROS 42
Bandido 42
Capanga 43
Chefe do Crime 44
Clérigo de Hyninn 45
Devoto de Hyninn 47
Gatuno 48
Duplo 50

CULTO DE AHARADAK 52
Acólito da Agonia 52
Aspecto de Aharadak 53
Fanático Lefou 55
Reishid 56
Senhor do Gigante Rubro 57
Zyrrinaz 58
Templos de Aharadak 60
Dádivas de Aharadak 60
Avatar de Aharadak 62

DRAGÕES 64
Dragão Menor 64
Dragão Adulto 67
Dragão Venerável 69
Dragão Feral 72
Dragão Bicéfalo 72
Dragão-Real 74
Sckhar, Dragão-Rei de Fogo 76

DUYSHIDAKK 78
Bugbear 78
Bruxa Goblin 79
Gangue Goblin *80*
Goblin-Bomba 81
Goblin de Ferro 82
Hobgoblin Atirador 83
Hobgoblin Comandante Tático 84
Hobgoblin Gladiador 85
Sangue de Ayrrak 86

ELEMENTAIS 88
Elemental da Água 88
Aquin'ne 88
Corgann 89
Namasqall 90
Elemental do Ar 91
T'Peel 91
Rarvnaak 92
Hallus'tir 93
Elemental do Fogo 94
Pakk 94
Ber-baram 95
Serpentaar 95
Elemental da Terra 96
Terrier 96
Pamgra 97
Tanaloom 98
Elemental Corrompido 100

ERMOS 102
Bulette 102
Carrasco de Lena 103
Centauros 104
Centauro Chefe 104
Centauro Xamã de Megalokk 105
Ente 106
Estirge 107
Fera-Cacto 108
Lagarto Perseguidor 110
Tendrículo 111
Rhandomm 112

GNOLLS 114
Gnoll Caçador de Cabeças 114
Gnoll Capanga 115
Gnoll Líder de Alcateia 116
Gnoll Xamã 118
Hiena 119
Matrona Gnoll 120
Gnoll Vuul'rak 122

GOLENS 124
Gárgula 124
Golem de Barro 125
Golem de Bronze 126
Golem de Carne 127
Golem de Espelhos 128
Golem de Ferro 129
Golem de Matéria Vermelha 130
Golem de Pedra 131
Instrumento Divino 132
Soldado Mecânico 133
Golens Despertos 134

IGREJA DE ARSENAL 136
Coletor de Arsenal 136
Forjador Litúrgico 137
Guerreiro Perpétuo 139
Kishin 139
Sacerdote de Guerra 140
Kishinauros 142

IGREJA DE KALLYADRANOCH 144
Cavaleiro de Kallyadranoch 144
Clérigo de Kally 145
Corcel de Kally 147
Dracomante 148
Kallyanach 150
Avatar de Kallyadranoch 152

IMPÉRIO DE JADE 154
Kabuto 154
Kaijin 156
Kappa 158
Mashin 159
Nezumi 160
Oni 162
Tengu 163
Dragão Celestial 165

IMPÉRIO DE TAURON 168
Arqueiro Escravo 168
Centurião 169
Fúria de Tauron 170
Gladiador Táurico 171
Legionário 172
Legionário Insano 173
Minauro 174
Governador Corrupto 176

KOBOLDS 178
Armadilhas Kobolds 178
Cão de Kally 179
Enxame Larval 180
Kobold 180
Kobold Bruto 184
Kobold Explosivo 184
Kobold Xamã 185
Kobold-Mãe 186
Vagalhão Kobold 188

MASCOTES & FAMILIARES 190
Bogum 190
Escudeiro 191
Fofo 192
Gambá 192
Homúnculo 193
Kill'Bone 194
Tentacute 194
Verilêmur & Malafex 196

MASMORRAS 198
Asa-Assassina 198
Cocatriz 199
Harpia 200
Glop 201
Glop 201
Glooop 201
Mamãe Glop 202
Mantor 203
Mímico 203
Quimera 204
Slark 205
Tigre-de-Hyninn 206
Brawar 208

MONTARIAS 210
Baleote 210
Capivara 211
Cavalo 212
Cavalo de Carga 212
Cavalo de Montaria 212
Cavalo de Guerra 212
Cavalo de Namalkah 213
Cavalo Glacial 213
Corcel do Deserto 214
Dromedário 215
Elefante 216
Gorlogg 216
Grandes Felinos 217
Leão 217
Pantera 218
Tigre 218
Rinoceronte 219
Tatu-Montanha 220
Trobo 220
Tumarkhân 221
Urso 222
Urso Panda 223
Urso Pardo 223
Urso das Cavernas 224
Warg 224
Unicórnio 226

MORTOS-VIVOS 228
Carniçal 228
Esqueleto 229
Fantasma 231
Garra-Zumbi 233
Lívido 234
Mortalha 235
Múmia 236
Senhor das Múmias 236
Necrodraco 238
Tarso, Dragão-Rei dos Mortos .. 240

MUNDO PERDIDO 242
Árvore-Matilha 242
Burafonte 242
Deinonico 244
Espada-da-Floresta 245
Galhada 246
Gali-Gali 247
Grande Battham 247
Raagoran 248
Tuntram 249
Rei-Tirano 250

PIRATAS & PISTOLEIROS 252
Afogado 252
Armeiro de Tenebra 253
Demônio da Pólvora 255
Goblin de Sombreiro 256
Homem-Piranha 256
Pirata 258
Pistoleiro de Smokestone 260
Sahuagin 261
Chapéu-Preto 262
Lobo do Mar 263

POVOS-TROVÃO 264
Ceratops 264
Pteros 265
Velocis 267
Voracis 269
Totens do Trovão 271
Sarana 271
Divina Serpente 272
Rei-Tirano 273
Pai-de-Tudo 273

PURISTAS 274
Arcano de Guerra 274
Caçador de Impuros 275
Carruagem de Comando 276
Dançarino de Guerra 278
Purificado 279
Soldado Blindado 280
O Exército Purista 281
Comandante 281
Soldado Superior 282

REINO DOS MORTOS 284
Alzeras 284
Cemitério Vivo 285
Chacal-Zumbi 286
Mercenário de Aslothia 288
Morgue'raz 289
Wisphago 290
Lich 291
Arquilich Ferren Asloth 292

REINOS DE MOREANIA 296
Búfalo-de-Guerra 296
Hippossauro 297
Mantícora 298
Otyugh 299
Yidishan 299
Moreau 301
Habilidades de raça 303

SANGUINÁRIAS 306
Cerianthar 306
Grande Tachygloss 307
Oxxdon 308
Razza'Kham 309
Serpe 310
Uraghian 311
Kaiju 312

SOB AS ONDAS 314
Canceronte 314
Elfo-do-Mar 315
Enguia Rainha 317
Irukanjin 318
Nereida 320
Peixe-Recife 321
Platan 322
Selako 322
Kraken x Pliorex 324

SSZZAAZITAS 326
Adorador de Sszzaas 326
Elemental do Veneno 328
Górgona 329
Nagah Arcanista 330
Nagah Dormente 331
Nagah Defensor 332
Nagah Retalhador 332
Nagah Sacerdotisa 334
Rival Espelho 334
Zumbi Peçonha 335
Sszzaazita Celebrante & Nastarrath 336

TROLLS NOBRES 338
Arcanista Finntroll 338
Defeituoso 339
Mycotann 340
Opressor Finntroll 341
Perdigueiro Troll 343
Protetor-Refém 344
Cavaleiro Finntroll 344
Sacerdote Finntroll 346

UIVANTES 348
Carcaju 348
Golem de Nor 348
Mamute 350
Minotauro da Manada 351
Ogro Furioso 352
Soterrado 353
Stagh 354
Urso das Neves 354
Verme de Gelo 356

NOVOS PERIGOS 358
Ar Saturado 358
Área Desencantada 358
Areia Movediça 358
Armadilhas 358
Dejetos Alquímicos 359
Doenças 359
Eletricidade 360
Fenômenos Rubros 360
Lodo Negro 361
Maldições 361
Rio Congelado 362
Perigos Complexos 362
Chefe Final 368
Rei da Arena 368
Preparação 368
Conduzindo o Encontro 369
Arenas 369
Recursos 370

CAPÍTULO 2: REGRAS AVANÇADAS DE AMEAÇAS 372
Regras adicionais 374
Criaturas e Ataques 374
CD de Habilidades 375
Ameaças e Morte 375
Condições de Itens 375
Parceiros de Ameaças 375
Recompensas por Vários Inimigos 376
Criaturas S e S+ 376
Magias Sem Custo 376
Magias Simuladas 376

MANUAL DE CRIAÇÃO DE AMEAÇAS 377
A Filosofia de Criação 377
Exemplo de Criação de Ameaça: Dejeto Vivo 385
Como Modificar Criaturas 387
Como Criar Bandos 388

CAPÍTULO 3: BAZAR MONSTRUOSO 390
Armas 392
Armaduras e Escudos 395
Itens Gerais 396
Itens Superiores 399
Novas Melhorias 399
Materiais Especiais 399
Recursos Naturais 401
Tipos de Recursos 401
Novos Itens Mágicos 402
Novos Artefatos 403

NOVAS MAGIAS 404

LISTA DE APOIADORES 406

APÊNDICES 415
A: Raças e Parceiros 416
B: Criaturas por ordem alfabética 418
C: Criaturas por ND 420
D: Encontros Aleatórios 422

SONHO MONSTRUOSO

RPGista. Eu inventei esta palavra, na época em que revistas de games usavam "gamemaníaco" para seu público. Acabou pegando.

Nós RPGistas somos diferentes em muitas coisas, mas parecidos em outras. Todos amamos colocar as mãos em algum novo livro básico ou acessório, seguir direto até nossa parte favorita — eu nunca soube de alguém, em toda a história da humanidade, que leia material de RPG linearmente do começo ao fim. Folheamos e pulamos logo para o que nos interessa. As raças. Ou classes. Ou poderes. Ou magias.

Para mim, sempre foram os monstros.

Desde criança perseguia tudo sobre animais e criaturas estranhas, reais ou não — missão não muito simples antes da internet. Livros de ciências naturais, ficção científica, documentários submarinos, super-heróis tokusatsu. *Mundo Animal*, *Elo Perdido*, *Vale dos Dinossauros*, *Jacques Cousteau*, *Poderoso Mightor*, *Laboratório Submarino 2020*, *Os Herculoides*, *Spectreman*. Os cadernos e livros de escola sofriam, rabiscados com seres bizarros. Amava inventar bichos, sem saber ainda que isso tinha nome: biologia especulativa.

Na adolescência, após contato com *artbooks* de Boris Vallejo, teria ambições ingênuas de ilustrar arte fantástica. Munido de lápis aquareláveis, tinta acrílica e puberdade, começaria uma longa série de *anthros* — combinações de animais, plantas, dinossauros e ~~mulheres~~ humanos. Você pode encontrar a maior parte em minha galeria DeviantArt (procure *CaptainNinja*). Notará que alguns, mais tarde, estariam na *Dragão Brasil* e *Tormenta*.

A descoberta dos bestiários de RPG foi amor à primeira vista. Achava fabuloso como, mesmo em cenários de fantasia, havia esforço para tornar as criaturas plausíveis, verossímeis. Bichos inventados ganhavam anatomia, fisiologia, habitat, dieta, ciclo reprodutivo — como nos livros e documentários de biologia que cresci consumindo. E as artes... As artes!

Desde seu nascimento *Tormenta* tinha monstros clássicos de RPG. Tinha dragões, hidras, grifos, trolls. Quase todos os outros, naquele início, eu inventei. Arton também teria seus bestiários — começando com o *Manual dos Monstros 3D&T*. Haveria mais, nas várias encarnações do mundo de campanha. Cada um, uma vitória e também uma frustração: um bom bestiário demanda grande quantidade de arte original. No início de *Tormenta*, não havia orçamento para tantas ilustrações inéditas. Mesmo seus melhores livros de criaturas acabavam como colagens de imagens recicladas, misturando artistas de diferentes estilos.

Isso acabaria, com **Tormenta20** cravando um padrão de qualidade gráfica mais elevado. Após o livro básico, *Atlas de Arton* e *Ameaças de Arton* seriam os próximos grandes títulos. Quando os cinco criadores dividiram as tarefas, todos concordamos que eu seria o *lead designer* de *Ameaças*. Durante o ano seguinte, meu trabalho seria selecionar oponentes e criaturas entre novos e clássicos revisitados, escrever seus textos descritivos.

Já planejava procurar ilustradores quando **Pietro Antognioni**, que então desenhava o mangá *20Deuses*, quis participar. Mostrei um livro que havia encontrado em Tóquio, da artista Terryl Whitlatch, designer de criaturas de *Star Wars*. "Consegue algo neste estilo?"

"Tive aula de design de criaturas com ela."

O resultado maravilhoso você tem em mãos. Pela primeira vez, um bestiário de *Tormenta* totalmente em cores, com arte uniforme e impecável. Somado ao projeto gráfico e diagramação de **Cássia Bellmann**, **Dan Ramos** e **Tiago Ribeiro**, não poderia querer melhor.

Claro, visuais apenas não poderiam compor esta obra. Mais tarde, **Rafael Dei Svaldi** — o diabólico mentor intelectual da então recente "Reforma Monstrográfica" — e uma equipe incrível chegariam para forjar os blocos de estatísticas. **Camila**, **Bárbara**, **Daniel**, **Gabriel**, **Lucas**, **Thiago**, todos fãs de *Tormenta*. Não vou esquecer seu entusiasmo na primeira vez em que acessaram o conteúdo, encontraram monstros clássicos de Arton, souberam que fariam suas fichas. Sua criatividade para habilidades de monstros foi ímpar. Quando você jogar **Tormenta20** e seu personagem acabar devorado/envenenado/desintegrado, eles foram os ~~culpados~~ honrados responsáveis.

Agradeço a todos eles, e também a você, por *Ameaças de Arton*. Por este sonho monstruoso tornado real.

— Marcelo Cassaro

AMIGOS DE INFÂNCIA

Assim como o Cassaro, minha paixão por monstros surgiu muito antes de eu conhecer o RPG. Mais precisamente, descobri meu fascínio por criaturas fantásticas em um velho sótão empoeirado, onde eu passava as tardes de verão cercado por gênios, fadas, pégasos e outras criaturas de lendas e mitologia.

Um pouco de contexto. Minha avó materna era professora. No sótão da casa dela, na pacata cidade interiorana de São Francisco de Paula, ela mantinha uma pequena biblioteca repleta de livros juvenis. Quando criança, eu passava minhas férias de verão por lá e dividia meu tempo entre devorar os livros dessa biblioteca e explorar os campos e matagais da região, onde enfrentei "criaturas perigosas" como espinhos, mosquitos e a eventual aranha dentro da camiseta.

Embora meus embates com a natureza não tão selvagem de São Francisco tenham um lugar especial na minha memória, o que realmente marcou minha infância foram os fins de tarde passados entre os livros, regados a chocolate quente e biscoitos caseiros. Na pequena biblioteca do sótão, minha avó tinha todos os clássicos, dos contos de fadas tradicionais e obras de literatura juvenil nacionais e estrangeiras a velhas impressões de Júlio Verne e os Irmãos Grimm. Eram histórias repletas de fantasia, ação, aventura, magia e sobretudo… monstros!

Sim, quando eu lia aquelas histórias, eram as diversas criaturas daquelas páginas que chamavam minha atenção. Por mais que eu me empolgasse com os protagonistas, eram seus oponentes que me transportavam para qualquer que fosse o mundo fantástico onde se passava a história que eu estava lendo. A coragem de Teseu só tinha propósito porque o minotauro era forte e perigoso. As estripulias de João eram ainda mais audaciosas porque o castelo nas nuvens era a morada de um enorme gigante. E quando eu, em meu entusiasmo de jovem leitor, me imaginava no lugar dos heróis daqueles livros, minha primeira dúvida era como *eu* faria para vencer aquelas criaturas. De que forma enganar um gênio milenar para que ele conceda o desejo certo? Como escapar de uma masmorra repleta de carcereiros goblins? O que eu faria diante de um poderoso dragão? Minha imersão naqueles mundos povoados por seres fantásticos era tanta que mais de uma vez o ranger de uma das velhas tábuas do sótão me fez pular de medo.

E não eram apenas os monstros inimigos que recebiam minha admiração. Todas aquelas histórias estavam repletas também de criaturas estranhas e místicas que serviam como aliados, mentores e guias dos heróis. Se havia a Medusa para colocar à prova a valentia de Perseu, havia também o leal Pégaso para emprestar a ele suas asas.

Quando descobri o RPG, encontrei nele uma forma de colocar em prática todo meu fascínio por criaturas fantásticas. Não apenas eu poderia contar histórias com esses seres, como teria a chance de criar meus próprios monstros, inventando habilidades, características e histórias inspiradas em meus livros favoritos. Mais do que isso, no papel de mestre eu poderia apresentar minhas criações aos meus amigos e me divertir com seus olhares de espanto, comentários preocupados diante do desconhecido e, o que talvez seja o mais recompensador, suas expressões de satisfação e orgulho quando venciam cada uma das minhas criações.

Muitos anos, muitas campanhas de RPG e muitas fichas criadas depois, e chegamos aqui, em *Ameaças de Arton*. Participar deste projeto foi um presente, uma forma de demonstrar meu amor por todas as criaturas fantásticas que fizeram parte da minha infância e uma oportunidade de compartilhar com vocês, companheiros de aventuras em Arton, um pouco desse amor. Também foi uma chance incrível de encontrar outras pessoas que partilham desse carinho com as coisas peludas e cheias de dentes que aguardam pelos aventureiros nos vários recantos do mundo. Certamente não teríamos chegado aqui sem a liderança sábia do **Cassaro**, as ideias fantásticas de **Camila**, **Bárbara**, **Daniel**, **Gabriel**, **Lucas** e **Thiago**, os desenhos extraordinários do **Pietro** e o incrível trabalho de diagramação e arte do **Dan,** da **Cássia** e do **Tiago**.

Assim, aqui está o convite para você explorar as páginas deste livro e conhecer mais sobre as incríveis criaturas que habitam Arton. Se puder fazer isso em um sótão, acompanhado de chocolate quente e biscoitos caseiros, tanto melhor!

— Rafael Dei Svaldi

MUNDO AMEAÇADOR

Arton. Bela e perigosa. Bela, com suas paisagens espetaculares e sua gente colorida, surpreendente, diversa. Igualmente perigosa, com seus povos em conflito, suas feras indomáveis, seus monstros com poderes bizarros, seus deuses briosos servidos por fanáticos. Viver em Arton é desfrutar de seu encanto e confrontar suas adversidades. Pois já foi dito, este é um mundo de problemas.

O Reinado de Arton é povoado — mas não totalmente civilizado. Mesmo a pouca distância de suas cidades, o perigo ronda. Pode vir na forma de bandoleiros aguardando para emboscar viajantes nas estradas. Com sorte, serão humanos ou membros de povos relativamente amistosos, aliviando pertences, mas deixando as vítimas ainda com suas vidas. Mas também podem ser gnolls estridentes, orcs selvagens, ogros brutais. Estes, por vezes, não tomam apenas tibares.

Mas esses são perigos menores... Os ermos são infestados de predadores muito piores que bandidos pois os Irmãos Selvagens, Allihanna e Megalokk, povoaram essas terras com vida indômita e faminta. Animais comuns não são nada comuns. Gorloggs rondam em matilhas assassinas. Serpes mergulham e arpoam incautos com ferrões venenosos. Sequer as plantas são inofensivas, adotando formas monstruosas como grama carnívora, feras-cactos e árvores-matilhas.

Aqueles que ousam se aventurar além vão enfrentar adversários ainda mais terríveis. Na escuridão das masmorras, trolls sempre famintos vagam em busca da próxima refeição, preferindo aquelas de duas pernas. O estranho tigre-de-Hyninn mata sem deixar pista sobre sua forma verdadeira. Golens brawar forjados por anões resistem a todas as armas. Bestas elementais furiosas atacam sem motivo ou razão.

Mas mesmo esses não são os monstros mais poderosos. Lagartos-terror infestam as selvas remotas. Dragões governam vastos territórios onde caçam e cobram tributo. Kraken perscrutam nos abismos marinhos, kaiju colossais rondam as montanhas. E a Tormenta, com suas crias de pesadelo, corrói e enlouquece apenas por existir.

Os próprios deuses deste mundo podem torná-lo mais hostil. Aharadak inspira à devassidão, cria legiões de loucos sanguinários. Arsenal conclama às armas, por bem ou por mal. Sszzaazitas tramam planos dentro de planos, semeando cizânia. E a Supremacia Purista, seguindo dogmas distorcidos de Valkaria, busca a extinção dos não humanos.

Arton é plena de risco. Mas é também uma terra maravilhosa. Vale a pena desafiar seus perigos. Vale a pena lutar por ela.

O QUE É UMA "AMEAÇA"?

Quem já joga RPG talvez conheça livros de criaturas pelo termo "bestiários". Como sugere o nome, são compêndios de bestas, criaturas e monstros.

Ameaças de Arton é diferente. Sim, *Tormenta* possui criaturas estranhas em profusão — um mundo de espada e magia não estaria completo sem monstros a enfrentar. Mas combater oponentes com escamas e mandíbulas não é tudo para o aventureiro artoniano. Aqui muitos inimigos são humanos ou humanoides. Capangas e bandoleiros. Soldados de reinos inimigos. Cultistas de deuses malignos. Então não seria correto chamar este livro de "bestiário", pois não contém apenas bestas. Contém inimigos de todos os tipos.

"Ameaças" é como chamamos grupos temáticos, contendo adversários com algo em comum. Podem pertencer a um mesmo tipo, fazer parte da mesma organização ou habitar uma mesma região. Agrupá-los assim é uma medida para facilitar o trabalho do mestre: um encontro, sessão ou aventura podem ser facilmente planejados usando apenas um grupo.

Ao mesmo tempo, os grupos de ameaças não se excluem mutuamente. O mestre pode combiná-los livremente, conforme sua necessidade, imaginação e bom senso. Um bando de zumbis pode perfeitamente ser encontrado em uma masmorra, mesmo que não seja descrito nesse grupo, assim como uma horda de kobolds pode surgir diante dos heróis mesmo que a aventura não tenha nenhuma relação com dragões.

Para facilitar ainda mais esse "intercâmbio", cada grupo de ameaças contém um trecho de **Reforços**, marcado com o ícone . Aqui você encontra uma breve lista de oponentes que estão em outros grupos, mas que combinam com este.

CONSTRUINDO DESAFIOS

Diversas criaturas podem se opor aos aventureiros. A elas, somam-se desabamentos de terra, tempestades de areia, armadilhas letais e outros perigos, naturais ou fabricados por vilões. Juntos, criaturas e perigos formam as **ameaças** de Arton.

Qualquer que seja sua natureza, ameaças geralmente são enfrentadas em cenas de ação chamadas de *encontros*. Um encontro pode ser algo tão simples quanto um combate contra uma criatura ou tão complexo quanto um embate contra vários inimigos em um navio durante uma tempestade em alto-mar. Independente de sua complexidade, em geral é melhor que seus encontros sejam *equilibrados* — nem tão fáceis a ponto de serem chatos, nem tão difíceis a ponto de o grupo não ter chance. Para isso, tenha em mente as dicas a seguir.

Nível de Desafio. Em **Tormenta20**, cada ameaça (criatura, perigo complexo e armadilha) possui um *nível de desafio*, ou ND. O nível de desafio mede o poder da ameaça e indica o nível para o qual ela é um desafio justo. Assim, uma criatura de ND 3 fornece um combate equilibrado para personagens de 3º nível, enquanto um perigo de ND 5 é adequado para personagens de 5º nível. Isso significa que a ameaça causará dano aos heróis, exigirá que eles gastem pontos de mana e talvez derrube alguns deles. Porém, ao final ela deve ser superada. Ao elaborar um encontro, utilize uma ameaça de ND equivalente ao do grupo de personagens. Para informações sobre encontros com múltiplas ameaças, veja a seguir.

Experiência dos Jogadores. Jogadores veteranos dominam fatores como posicionamento tático e uso de habilidades, e normalmente conseguem enfrentar ameaças com ND maior do que o nível de seus personagens.

Composição do Grupo. O nível de desafio de uma ameaça considera grupos de quatro personagens. Grupos com menos ou mais aventureiros devem enfrentar perigos com ND menor ou maior. Além disso, grupos com personagens mais poderosos e/ou focados em combate podem lidar com ameaças com ND acima do seu nível.

Ambiente e Circunstâncias. Fatores ambientais, como terreno elevado, cobertura e escuridão, podem afetar o resultado de um desafio. Inimigos com ataques à distância, por exemplo, serão mais perigosos se estiverem em um local de difícil acesso. Circunstâncias que afetem os personagens também podem ser determinantes. Um grupo que esteja sem seu equipamento dificilmente conseguirá superar desafios de seu ND.

Quantidade de Combates. Um grupo consegue enfrentar um ou dois encontros de seu nível de desafio antes de precisar descansar. Se você quiser uma aventura com muitos perigos, diminua o ND de cada uma em 1 ou 2. Por outro lado, se quiser uma aventura com apenas um encontro, aumente o ND dele em 1 ou 2.

Várias Ameaças

Você pode criar encontros envolvendo mais de uma ameaça, como um bando de trolls, ou mesmo ameaças de diversos tipos, como um oficial purista liderando soldados. Você pode até misturar diferentes categorias de ameaças, combinando criaturas e perigos, o que pode gerar um desafio bastante complexo, mas divertido.

Para encontros envolvendo múltiplas ameaças, calcule o *nível de desafio do encontro*, que será uma função do ND de cada ameaça.

Ameaças de ND Igual. Se todas as ameaças tiverem o mesmo ND, faça o seguinte: para ameaças com ND menor do que 1, o nível de desafio do encontro será igual ao ND da ameaça multiplicado pela quantidade delas. Assim, quatro ameaças de ND ¼, ou duas ameaças de ND ½, formam um encontro de ND 1, sendo um desafio apropriado para um grupo de 1º nível. Para ameaças com ND igual ou maior do que 1, o nível de desafio do encontro será igual ao ND da ameaça +2 para cada vez que a quantidade delas dobrar. Assim, duas ameaças de ND 1 formam uma ameaça de ND 3, quatro ameaças de ND 5 formam um encontro de ND 9 e assim por diante.

Ameaças de ND Diferentes. Para encontros com ameaças de ND diferentes, primeiramente separe a ameaça de maior ND. Esse será o *ND base* do encontro. Para cada outra ameaça, aumente o ND base em +1 se a ameaça tiver ND até 1 ponto menor que o valor base. Se o ND da ameaça for 2 pontos menor, aumente o ND base em +½ e, se for 3 pontos menor, aumente em +¼. Ameaças com ND 4 pontos ou mais abaixo do ND base são muito fracas para esse encontro e não são somadas ao ND do encontro.

Você preparou um encontro envolvendo um centurião de elite (ND 7), acompanhado de um governador corrupto (ND 6), uma decúria (ND 5) e um minauro arcanista (ND 3). O ND base desse encontro é 7 (o maior ND de todas as ameaças). O ND do governador corrupto está 1 ponto abaixo do ND base, por isso soma +1 ao ND do encontro. Já o ND da decúria está 2 pontos abaixo do ND base, por isso ela soma +½ ao ND. Por fim, o minauro arcanista tem nível de desafio 3 (4 pontos abaixo do ND base), por isso não soma nada ao nível do encontro. O ND final desse encontro será 8 (7+1+½, arredondado para baixo).

Você pode combinar os dois métodos para criar encontros que tenham ao mesmo tempo ameaças de vários ND e mais de uma ameaça do mesmo ND. Neste caso, primeiramente agrupe todas as ameaças com mesmo ND e calcule um ND de encontro para cada um desses grupos (como descrito em "Ameaças de ND Igual"). Se os grupos resultantes tiverem o mesmo ND, repita o processo. Após isso, considere cada grupo como uma ameaça e calcule o valor total do encontro como descrito em Ameaças de ND Diferentes.

Estas regras são usadas para calcular o nível de desafio de cada encontro. Independente da composição do desafio, para calcular a XP e rolar tesouro, continue usando o ND de cada ameaça separadamente.

CAPÍTULO
1
AMEA

ÇAS

Este capítulo apresenta fichas de criaturas, divididas em seções temáticas de forma semelhante àquelas de Tormenta20. Cada seção apresenta as fichas em ordem alfabética e é encerrada com a criatura mais poderosa ou icônica do grupo.

Além disso, cada seção inclui uma caixa de Reforços com criaturas de outras seções que se encaixam tematicamente no grupo. Os reforços funcionam como uma sugestão de outras criaturas que combinam com o tema, mas nada impede que você inclua criaturas de fora dessa lista em seus encontros.

FICHAS DE CRIATURAS

NOME & ND

O nome e o nível de desafio (ND) da criatura. O ND funciona como o nível da criatura (mínimo 1).

Criaturas de ND "S" e "S+" são casos especiais. Contam como ND 20, mas são ainda mais perigosas — os seres mais poderosos da Criação. Veja mais sobre esses níveis de desafio no **Capítulo 2: Regras Avançadas de Ameaças**.

TIPO

O tipo (e subtipo, quando houver) representa a natureza da criatura dentro do mundo e determina que efeitos podem afetá-la. Além disso, alguns tipos fornecem habilidades específicas. Tipos são explicados na página 13.

TAMANHO

O tamanho determina o espaço que a criatura ocupa, seu alcance natural e seu modificador em Furtividade e manobras de combate. A **Tabela 1-1** traz os modificadores por tamanho.

PAPEL DE COMBATE

O papel de combate da criatura indica como ela deve ser usada pelo mestre. Existem três papéis: solo, lacaio e especial, cada um indicado por um ícone.

Solo. A criatura foi construída para enfrentar os personagens sozinha. Ela possui estatísticas equilibradas; em especial possui muitos pontos de vida, para garantir que o combate dure um tempo bom (por volta de 3 a 5 rodadas). Este papel é ocupado principalmente por grandes monstros e vilões.

Lacaio. A criatura foi construída para enfrentar os personagens em grandes quantidades. Assim, ao usar lacaios, normalmente você usará várias criaturas de ND menor que o nível do grupo, em vez de uma única criatura de ND igual ao nível do grupo. Por exemplo, um grupo de 5º nível pode enfrentar quatro lacaios de ND 1 (o que gera um encontro de ND 5). Lacaios possuem valores de ataque e dano mais altos, para garantir que continuem sendo um risco real para os personagens, mesmo considerando que seu ND será menor que o nível deles, mas menos pontos de vida, para serem derrotados rapidamente, mantendo o combate acelerado. Este papel é ocupado primariamente por humanoides e monstros pequenos.

Especial. A criatura possui diversas habilidades especiais e/ou foi feita para ser usada em situações fora de combate direto (por exemplo, para enganar ou roubar os personagens). Este papel é ocupado também por conjuradores ou líderes — criaturas cujas habilidades fortalecem outras, e consequentemente devem ser usadas em conjunto com lacaios.

INICIATIVA & PERCEPÇÃO

Os valores de Iniciativa e Percepção da criatura e quaisquer habilidades relacionadas a seus sentidos.

DEFESA & RESISTÊNCIAS

A Defesa e os valores de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura, além de quaisquer habilidades especiais defensivas, como redução de dano.

PONTOS DE VIDA

O total de pontos de vida da criatura.

DESLOCAMENTO

A quantidade de metros que a criatura consegue percorrer com uma ação de movimento (e, entre parênteses, a quantidade de quadrados de 1,5m). O número padrão é o deslocamento terrestre da criatura. Uma criatura pode possuir outras formas de deslocamento, como voo e natação (veja "Habilidades Gerais", a seguir).

PONTOS DE MANA

A quantidade de PM que a criatura possui. A maior parte das criaturas não possui pontos de mana, pois gerenciar esse recurso para diversas fichas ao mesmo tempo seria bastante trabalhoso para o mestre. Via de regra, apenas conjuradores possuem PM. Caso a criatura não possua pontos de mana, esta linha não aparecerá.

Tabela 1-1: Tamanho de Criaturas

Categoria de Tamanho	Exemplos	Espaço Ocupado[1]/ Alcance Natural	Modificador de Furtividade/Manobras
Minúsculo	Falcão, rato, sílfide	1,5m	+5/–5
Pequeno	Cão, goblin, hynne	1,5m	+2/–2
Médio	Humano, anão, elfo	1,5m	0
Grande	Cavalo, ogro, serpe	3m	–2/+2
Enorme	Ente, gigante, hidra	4,5m	–5/+5
Colossal	Colosso, dragão, kraken	9m	–10/+10

[1]Espaço ocupado pela criatura. "3m", por exemplo, significa que a criatura ocupa um espaço de 3m x 3m, ou seja, 2x2 quadrados num mapa.

Ações

Todos os ataques e habilidades que a criatura pode fazer (e, entre parênteses, a ação necessária e seu custo em PM, se houver). Habilidades sem ação exigida são *passivas* (estão sempre ativas). Algumas habilidades terminam com o termo "recarga". Nesse caso, sempre que usar a habilidade, a criatura precisará gastar a ação determinada, ou cumprir a condição descrita, antes de poder usá-la novamente.

Atributos

Os valores de atributos da criatura. Algumas criaturas possuem um valor de atributo nulo. Nesse caso, a criatura não possui o atributo em questão e não pode usá-lo. Uma criatura com For - não pode exercer força física sobre o mundo; uma criatura com Des - não pode se mover e uma criatura com Int - não é capaz de pensar, agindo apenas conforme uma programação prévia.

Perícias

Os valores totais das demais perícias da criatura (além de Iniciativa, Percepção, Fortitude, Reflexos e Vontade). Caso a criatura não possua outras perícias, esta linha não aparecerá. Assim como personagens, criaturas podem usar perícias que não exijam treinamento. Nesse caso, seu valor na perícia será igual à metade de seu ND + o atributo-chave da perícia.

Equipamento e Tesouro

Itens utilizados pela criatura, se houver. Após os itens, a categoria de tesouro da criatura (veja *Tormenta20*, Capítulo 8). Algumas criaturas possuem recursos que podem ser extraídos de seu corpo. Extrair um recurso exige uma hora de trabalho e um teste de Sobrevivência ou de um Ofício relacionado ao recurso (CD 15 + ND da criatura). Em caso de falha, os recursos são estragados.

Tipos de Criaturas

Todas as criaturas pertencem a um dos seguintes tipos, que também determinam habilidades inerentes.

Animais

A maior parte dos animais reais (cães, gatos, cavalos) também existe em Arton. No entanto, a influência de forças mágicas e deuses caprichosos também provocou o surgimento de bestas espantosas. De lagartos-trovão a insetos gigantes, Arton é habitada por um sem número de feras fantásticas — que, no entanto, ainda são consideradas animais normais. Mesmo que tenham sido criadas por forças mágicas no passado, hoje elas se reproduzem e fazem parte do mundo natural.

De modo geral, animais são seres vivos sem inteligência suficiente para desenvolver um idioma (Int 5 ou 4) e sem habilidades sobrenaturais. Um animal inteligente ou com poderes mágicos é considerado um monstro, mas muitos animais têm habilidades naturais"como venenos e toxinas, apêndices adaptados (tentáculos, ferrões, chifres) ou órgãos especializados, como estômagos enormes capazes de engolir e digerir criaturas de seu tamanho.

Construtos

Objetos animados ou criaturas fabricadas artificialmente, seja por magia, seja por ciência. Normalmente, construtos não possuem inteligência real; em vez disso, são programados para realizar apenas certas tarefas (como proteger um lugar).

Construtos possuem as seguintes habilidades: visão no escuro; imunidade a cansaço, efeitos de metabolismo e veneno; não recuperam PV por descanso, e efeitos de cura e a perícia Cura não funcionam com eles, mas a perícia Ofício (artesão) pode ser usada no lugar dela com os mesmos efeitos.

ESPÍRITOS

Seres nativos de outros Planos — dimensões muito além de Arton. Têm uma profunda conexão com as energias primais da Criação, desde os próprios elementos até as forças primordiais do Bem, do Mal, da Ordem e do Caos, passando por aspectos dos próprios deuses. Espíritos geralmente possuem visão no escuro, mas isso não é uma característica inerente do tipo.

HUMANOIDES

Este grupo inclui membros de raças que lembram os humanos, com a mesma anatomia básica. Têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Ou quase isso. Todos os humanoides são inteligentes, com sua próprias culturas e sociedades. Todo humanoide possui uma raça (como humano, anão etc.) ou subtipo (como gigante etc.).

MONSTROS

Dos majestosos dragões aos aberrantes lefeu, monstros são criaturas de anatomia estranha ou com habilidades mágicas. Muitos têm origem ligada à Tormenta, mesmo que não tenham características lefeu — a própria existência da Tempestade Rubra causa o surgimento de seres aberrantes. Outros, como dragões e entes, são criações dos deuses.

MORTOS-VIVOS

Duvidosa "dádiva" oferecida por Tenebra e outros deuses, mortos-vivos são cadáveres animados por meio de energia negativa. A maior parte dos mortos-vivos perde toda e qualquer capacidade de pensar. Outros ficam insanos, presos a recordações passadas. Alguns poucos, porém, conservam — ou mesmo superam — a inteligência que tinham em vida.

Debates sobre a "moralidade" dos mortos-vivos são constantes. Muitas destas criaturas não são capazes de pensamento racional e portanto, não fazem escolhas boas ou más, só agem de acordo com as ordens de seus criadores. No entanto, quando não estão sob controle de alguém, sua tendência é atacar e devorar os vivos. Este é o caso de mortos-vivos encontrados em masmorras e lugares assombrados. Devotos de Tenebra e certos arcanistas, porém, argumentam que mortos-vivos deveriam ser empregados como soldados e força de trabalho, deixando os vivos livres para as artes e ciências.

Mortos-vivos possuem as seguintes habilidades: visão no escuro; imunidade a cansaço, efeitos de metabolismo, trevas e veneno; sofrem dano por efeitos mágicos de cura de luz (Von CD do efeito reduz à metade), e recuperam PV com dano de trevas.

HABILIDADES GERAIS

Estas são habilidades comuns a várias ameaças.

AGARRAR APRIMORADO

Se a criatura acertar um ataque com uma arma natural (especificada na habilidade), poderá fazer a manobra agarrar com esta arma como uma ação livre. Enquanto está usando a arma natural para agarrar, a criatura não pode usá-la para desferir outros ataques. A descrição da habilidade pode limitar o tipo ou tamanho de criatura que pode ser agarrada desta forma e também descrever efeitos adicionais.

ATAQUE FURTIVO

A criatura é capaz de desferir ataques furtivos, como um ladino. Uma vez por rodada, ela causa a quantidade de dano adicional indicada com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ela esteja flanqueando. Se o ataque furtivo da ameaça tiver qualquer efeito adicional, ele também será descrito aqui.

BANDO

A criatura é formada por um grupo de indivíduos, geralmente seres do mesmo tipo, embora possam existir bandos mistos. Se um ataque do bando exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro do dano. Se um ataque do bando errar, ele ainda assim causa metade do dano. Um bando é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, mas tem vulnerabilidade a dano de área. Um personagem com o poder Trespassar que acerte a criatura pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ela (mas apenas uma vez por turno). Criaturas com esta habilidade possuem o ícone em sua linha de tipo.

CURA ACELERADA

No início de seu turno, a criatura recupera pontos de vida iguais ao seu valor de cura acelerada (por exemplo, 5 PV com cura acelerada 5). Se houver algum tipo de dano listado após uma barra, esta habilidade não recupera dano do tipo listado. Por exemplo, uma criatura com cura acelerada 10/ácido recupera 10 PV no início de seu turno, a menos que o dano tenha sido causado por ácido. Cura acelerada não cura perda de PV, apenas dano.

DERRUBAR

Se a criatura acertar um ataque com uma arma (especificada na habilidade), poderá fazer a manobra derrubar com esta arma como uma ação livre. A des-

crição da habilidade pode limitar o tipo ou tamanho de criatura que pode ser derrubada desta forma e também descrever efeitos adicionais.

Deslocamento Especial

A criatura possui um ou mais modos de deslocamento especiais, listados após seu deslocamento básico. Se não houver um deslocamento básico, a criatura só pode usar os modos especiais listados.

Escalada. Pode caminhar por superfícies verticais ou mesmo de cabeça para baixo. Isso segue as demais regras de movimento e é afetado pelas características da superfície (uma parede acidentada pode ser considerada terreno difícil, por exemplo). Uma criatura que esteja escalando e perca seu deslocamento de escalada ou a capacidade de realizar ações (como por ficar inconsciente ou paralisada) cai.

Escavação. Pode se mover sob terreno granular, como terra e areia (mas não rocha sólida). Após a passagem da criatura, o terreno atrás dela se fecha devido aos restos de material deixados para trás. Deslocamento de escavação pode ser afetado pelas características do solo: por exemplo, solo pedregoso pode ser considerado terreno difícil.

Natação. Pode se deslocar na água sem precisar fazer testes de Atletismo. Porém, assim como criaturas terrestres precisam de testes de Acrobacia e Atletismo em certas circunstâncias (como um terremoto), uma criatura com deslocamento de natação pode precisar desses testes em circunstâncias como correnteza forte ou redemoinho. A criatura pode respirar debaixo d'água, mas não fora dela, a menos que tenha outra forma de deslocamento. Ela pode falar e lançar magias debaixo d'água e não sofre as penalidades de –2 em testes de ataque e –5 em Percepção por estar submersa, nem a redução no dano de suas armas naturais. Para mais informações, veja "Personagens Submersos" em *Tormenta20*, p. 269.

Voo. Pode voar. Uma criatura com deslocamento de voo pode encerrar seu deslocamento em pleno ar. Uma criatura que esteja voando e perca seu deslocamento de voo ou a capacidade de realizar ações cai 150m por rodada. Uma criatura que esteja voando e sofra uma manobra derrubar bem-sucedida cai 1d6 x 1,5m antes de recuperar o voo.

Doença

Um dos ataques da criatura transmite uma doença. Um personagem que sofra dano desse ataque deve passar num teste de Fortitude ou é contaminado. Uma vez que contraia a doença, o personagem não sofre efeitos adicionais por ser atingido novamente. Veja mais sobre doenças em *Tormenta20*, p. 318.

Novos Itens e Magias

Várias ameaças incluem novos equipamentos, recursos, magias e perigos. Esses elementos são indicados pelo símbolo ✦ e descritos na seção "Novos Perigos" e no **Capítulo 3: Bazar Monstruoso.**

Engolir

Se a ameaça começar seu turno agarrando uma criatura uma ou mais categorias de tamanho menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada, fica cega, tem cobertura total contra efeitos vindos do lado de fora da ameaça (e vice-versa) e sofre o dano indicado no início de cada turno da ameaça. Ela pode escapar vencendo um teste de agarrar ou de Acrobacia contra o valor de agarrar da ameaça ou causando dano à ameaça até atingir o valor indicado (exceto quando descrito o contrário, o interior da ameaça tem todas as suas habilidades). Isso faz com que a ameaça regurgite todas as criaturas engolidas, que ficam caídas em espaços adjacentes desocupados na frente dela, e reinicia a contagem de dano. A menos que indicado o contrário, a ameaça só pode manter uma criatura engolida por vez.

Enxame

A criatura é um aglomerado de seres menores que agem em conjunto. Pode entrar no espaço ocupado por um personagem e, no fim de seu turno, causa um efeito (geralmente dano) indicado em sua descrição a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, mas tem vulnerabilidade a dano de área. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Estar dentro de um enxame conta como condição ruim para lançar magias. Enxames possuem o ícone em sua linha de tipo.

Evasão

Quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, a criatura não sofre dano algum se passar. Ela ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; a criatura não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou imóvel.

Evasão Aprimorada

Como Evasão, mas, se a criatura falhar no teste de Reflexos, sofre apenas metade do dano.

FAMILIAR

A criatura pode ser invocada como um familiar. Veja o poder Familiar (*Tormenta20*, p. 38), e o **Apêndice A**.

FARO

A criatura tem olfato apurado. Contra inimigos que não possa ver, ela não fica desprevenida e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha em alcance curto.

FORTIFICAÇÃO

A criatura tem uma chance (indicada por uma porcentagem) de ignorar o dano adicional de acertos críticos e ataques furtivos. Jogue 1d100 sempre que a criatura sofrer um acerto crítico ou ataque furtivo. Se o resultado for igual ou menor que seu valor de fortificação, a criatura ignora o dano adicional do ataque, exatamente como se tivesse Imunidade a esse efeito.

IMUNIDADE

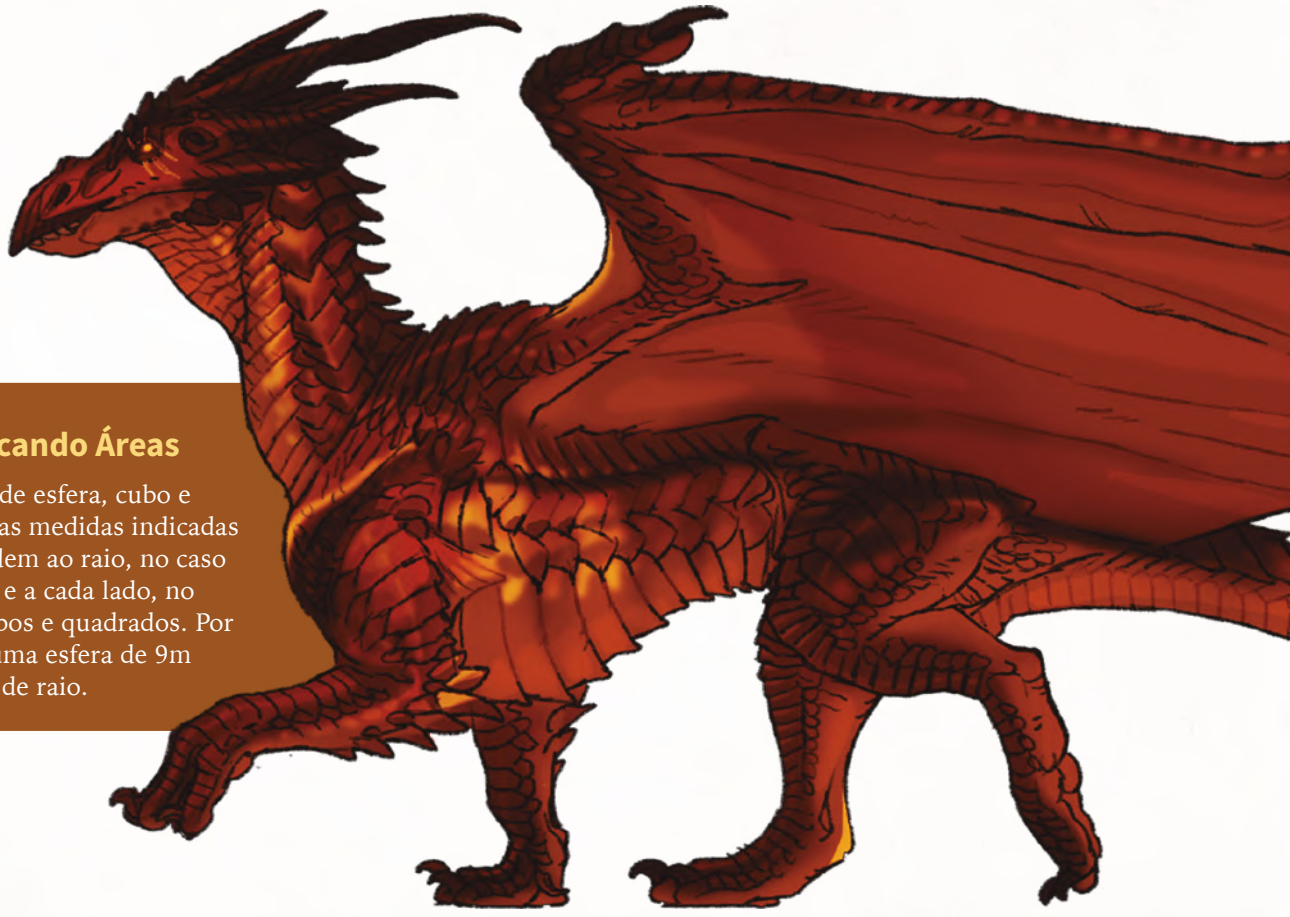
A criatura é imune a um tipo de efeito ou outro elemento (como um tipo de dano, uma condição ou uma habilidade). Ela não sofre nenhuma consequência direta daquilo contra a qual é imune. Ela ainda pode ser afetada indiretamente — por exemplo, uma criatura imune a efeitos mágicos ainda é afetada por terreno difícil criado por magias. Imunidade a acertos críticos e/ou ataques furtivos os transforma em acertos normais.

INCORPÓREO

A criatura não tem corpo físico. Só pode ser afetada por armas e efeitos mágicos ou outras criaturas incorpóreas. Ela pode atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los, e tem Força nula.

MAGIAS

A criatura lança magias. A descrição da habilidade indica o nível e classe de conjurador da criatura, a CD para resistir às suas magias e seu limite de PM (se nenhum limite for indicado, use o ND da criatura). A criatura segue todas as regras de magias, bem como as regras e limitações específicas de sua classe (por exemplo, se lança magias como um bruxo, ela possui um foco arcano e deve empunhá-lo). Considere que a criatura tem todos os componentes materiais para suas magias. Além disso, a habilidade também apresenta regras específicas das magias da criatura. Algumas criaturas possuem um tipo de conjurador (arcano ou divino) em vez de uma classe. Neste caso, suas magias são do tipo indicado, mas ela não sofre nenhuma limitação específica de classe.



Simplificando Áreas

Para áreas de esfera, cubo e quadrado, as medidas indicadas correspondem ao raio, no caso de esferas, e a cada lado, no caso de cubos e quadrados. Por exemplo, uma esfera de 9m possui 9m de raio.

Criaturas com a habilidade Magias possuem uma lista de magias. Esta lista é apresentada para conveniência do mestre e descreve as magias mais comumente conhecidas pela criatura, descritas na forma como ela costuma lançá-las. Ela pode lançar essas magias em outras versões (dentro de seu nível de conjurador) e, a critério do mestre, pode conhecer magias diferentes.

Maior que a Morte

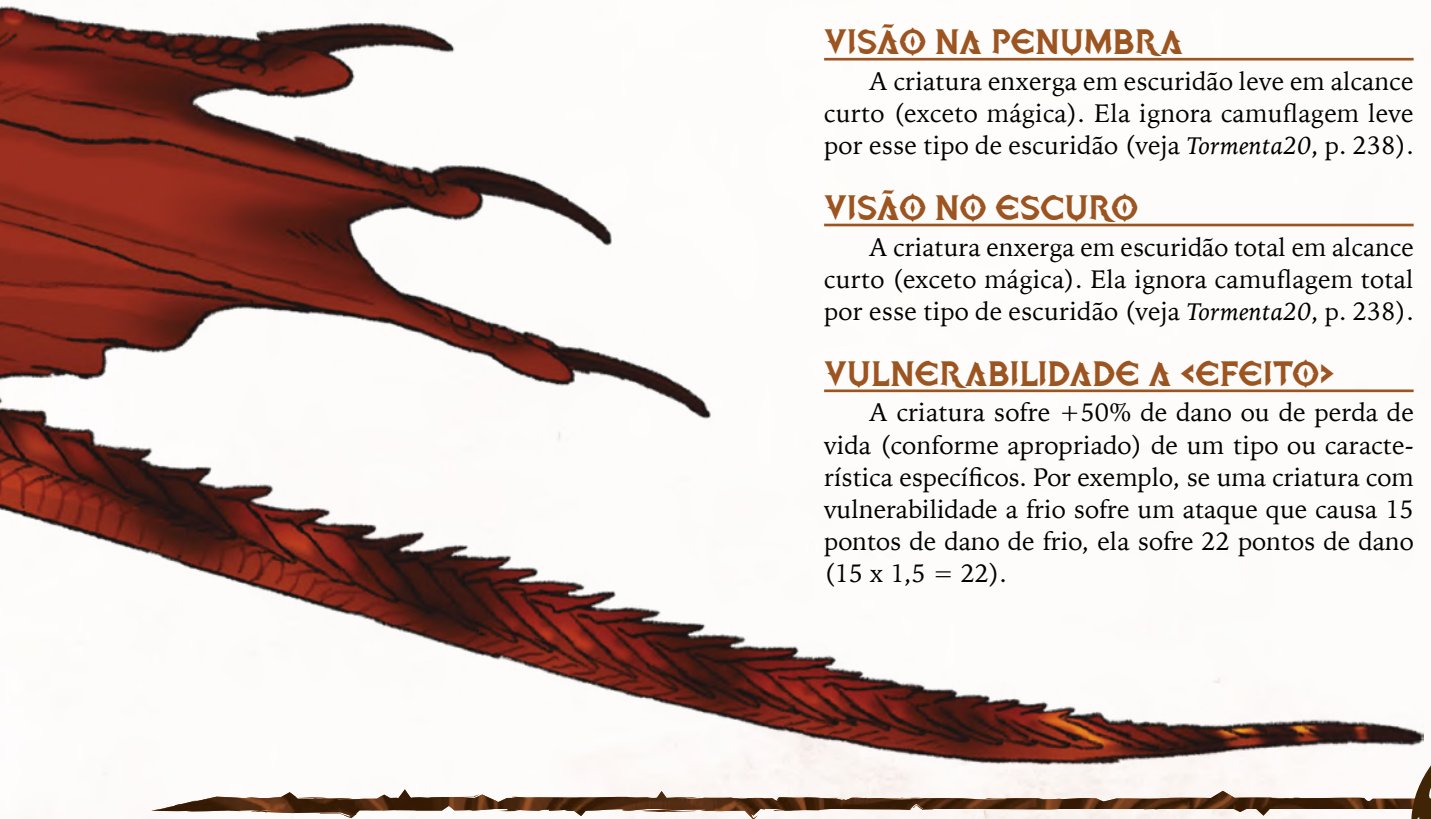
Enquanto tiver pelo menos metade de seus PV, a criatura é imune a habilidades de "morte instantânea". Isso inclui efeitos que reduzem seus PV a 0 ou menos instantaneamente (como *Assassino Fantasmagórico*), que aprisionam ou destroem sua alma ou corpo (como *Roubar a Alma* e *Buraco Negro*) e similares. O mestre tem a palavra final se um efeito é ou não de morte instantânea. A criatura ainda pode ser reduzida a 0 PV ou menos por dano ou perda de vida.

Natureza Vegetal

A criatura é um vegetal senciente, ou possui traços vegetais em sua fisiologia. Ela é imune a atordoamento e metamorfose, mas é afetada especificamente por efeitos que afetem plantas monstruosas. No caso de magias sem teste de resistência, ela tem direito a um teste de Fortitude (CD da magia) para evitar o efeito.

Parceiro

A criatura pode ser empregada como um parceiro. Para mais informações, veja o **Apêndice A**.



Percepção às Cegas

A criatura usa sentidos diferentes da visão (como radar, sonar, sensibilidade a vibrações etc.). Efeitos relacionados à visão, como escuridão e invisibilidade, não a afetam. Ela pode fazer testes de Percepção para observar usando estes sentidos, em vez da visão. Esta habilidade tem alcance curto (a menos que especificado em contrário).

Redução de Dano (RD)

A criatura ignora parte do dano que sofre. Por exemplo, se uma criatura com RD 5 sofre um ataque que causa 8 pontos de dano, perde apenas 3 PV. A redução pode ser contra um ou mais tipos de dano específicos. Assim, uma criatura com redução de fogo 10 ignora 10 pontos de dano de fogo, mas sofre dano de outros tipos normalmente. Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a RD não se aplica àqueles tipos. Por exemplo, uma criatura com RD 10/mágico ignora 10 pontos de dano de todos os ataques que sofrer — exceto dano causado por habilidades e armas mágicas.

Resistência a <efeito>

A criatura recebe um bônus em testes de resistência contra efeitos do tipo especificado. Por exemplo, resistência a magia +2 fornece +2 em testes de Fortitude, Reflexos e Vontade contra efeitos mágicos.

Sensibilidade a Luz

A criatura é suscetível a luz. Quando exposta à luz do sol ou similar, ela fica ofuscada.

Visão na Penumbra

A criatura enxerga em escuridão leve em alcance curto (exceto mágica). Ela ignora camuflagem leve por esse tipo de escuridão (veja *Tormenta20*, p. 238).

Visão no Escuro

A criatura enxerga em escuridão total em alcance curto (exceto mágica). Ela ignora camuflagem total por esse tipo de escuridão (veja *Tormenta20*, p. 238).

Vulnerabilidade a <efeito>

A criatura sofre +50% de dano ou de perda de vida (conforme apropriado) de um tipo ou característica específicos. Por exemplo, se uma criatura com vulnerabilidade a frio sofre um ataque que causa 15 pontos de dano de frio, ela sofre 22 pontos de dano (15 x 1,5 = 22).

Áreas de Tormenta

Os lugares que a Tormenta toca deixam de ser Arton. Tornam-se planícies de carapaça, pântanos oleosos, florestas de tentáculos, montanhas afiadas e vermelhidão eterna. Essas terras macabras não podem ser mapeadas, suas fronteiras não se sujeitam à cartografia humana; alguns dizem que podem surgir subitamente no caminho de qualquer viajante que acredite estar longe, em segurança.

Percorrer tais regiões corrompidas é como caminhar em um pesadelo. Os passos ficam pesados, a respiração é sofrida. Tudo em volta é horror, com aspecto de ossos retorcidos, órgãos sangrentos e faces em agonia. A vida, tal como conhecemos, é impossível — mas existe *antivida*, monstros disformes que desafiam qualquer compreensão. Rondam como patrulhas ou espreitam à espera de vítimas. Apenas os mais poderosos pertencem, de fato, à raça invasora lefeu. Muitos outros surgem como efeitos colaterais da contaminação cósmica, como larvas rastejando nas feridas do mundo. Não existem para sobreviver, nem para cumprir nenhum ciclo natural, mas para causar dor e loucura. Horrendos, profanos e prontos para entregar aventureiros a destinos piores que a morte.

E, embora sejam mais comuns em terras corrompidas, essas criaturas também podem ocorrer em outros lugares — pois não dependem da Tormenta para existir. Estão na escuridão das masmorras. Estão nos esgotos das grandes cidades, nas profundezas das matas, nos porões dos armazéns. Chegam ali de formas inexplicáveis. Porque, com a ascensão de Aharadak, o horror sangrento em Arton apenas cresce.

Alma Acorrentada

"Não esperem encontrar pontos de referência aqui. Com exceção… daquilo."

— Devon Lockheart, explorador da Tormenta

Essas aparições lembram fantasmas translúcidos e avermelhados, envoltos em névoa sangrenta. Ainda carregam os ferimentos terríveis que receberam ao morrer. Todos presos a correntes enferrujadas, impossivelmente longas, sumindo na distância.

Quando um Lorde da Tormenta mata alguém pessoalmente, o destino dessa criatura infeliz muitas vezes é acabar como uma alma acorrentada — um morto-vivo imaterial, preso por uma corrente sobrenatural. Ao contrário dos próprios fantasmas, a corrente é rígida e muito forte. É também infinitamente longa, desaparecendo no horizonte, ligando o fantasma ao castelo, fortaleza ou templo do próprio Lorde responsável por sua morte.

O ataque destes espíritos é simples e implacável: surgem inesperadamente (pois podem ficar invisíveis dentro de uma área de Tormenta) e tentam agarrar suas vítimas, trazendo-as para dentro de sua névoa corrosiva. Quando esse abraço mortal mata a vítima, seu destino é terrível: o espírito é arrancado do corpo e ambas as almas — fantasma e vítima — são arrastadas pela corrente até os domínios do Lorde. O corpo físico é deixado para trás, mas sua ressurreição é impossível. Espíritos capturados desta forma são, em geral, usados para criar novas almas acorrentadas.

A corrente impede uma alma de abandonar uma área de Tormenta. Quando uma alma acorrentada é destruída, a corrente se desvanece em uma fina névoa vermelha.

Alma Acorrentada — ND 7

Morto-vivo Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +14, **Ref** +19, **Von** +8, incorpóreo
Pontos de Vida 56
Deslocamento voo 9m (6q)

Corpo a Corpo Toque cáustico +26 (2d6+10 ácido).
Agarrar Oportunista (Livre) Quando a alma acorrentada acerta um ataque, pode usar a manobra agarrar (teste +28). Contra uma criatura agarrada, a alma é considerada corpórea. Se a alma matar uma criatura que esteja agarrando, ambas desaparecerão.
Aura Cáustica No início de cada turno da alma, todas as criaturas adjacentes à alma acorrentada sofrem 6d6 pontos de dano de ácido. Uma criatura que morra dentro da aura cáustica não pode ser trazida de volta à vida.
Invisibilidade Rubra A alma tem camuflagem total em áreas de Tormenta. Quando ela ataca, essa camuflagem muda para leve até o início de seu próximo turno.

For —, Des 7, Con 2, Int 1, Sab 0, Car –2

Perícias Furtividade +15 (+25 em áreas de Tormenta).
Tesouro Nenhum.

Armadilhas Vivas

"Voltem! Voltem! É tarde demais! Aquele fosso… aquele fosso os DEVOROU!"

— Karoline de Tanna-Toh, humana clériga

Quando você tenta atravessar, um movimento denuncia a ativação de alguma armadilha. Contudo, em vez de um mecanismo manufaturado, o que surge é uma bocarra imensa que ocupa todo o corredor, tentando se fechar sobre você para despedaçá-lo.

Quase tudo em uma área de Tormenta está disposto a atacar e matar não lefeu ao alcance. Além de predadores errantes rondando suas áreas selvagens, também existem criaturas fixas prontas para cortar, rasgar, empalar ou dilacerar vítimas incautas.

Estes seres lembram plantas carnívoras ou certos invertebrados marinhos, como águas-vivas ou anêmonas. Possuem pouca ou nenhuma mobilidade, atacando apenas vítimas que se aproximam. Em geral não possuem inteligência, agindo apenas por reflexo. Existem em tantas formas e tamanhos que é quase impossível reconhecê-las, sendo praticamente parte da paisagem. Quando falham ao atacar, só podem tentar novamente após alguns minutos. Por todas estas características, recebem o nome de armadilhas vivas.

Armadilhas vivas podem existir em áreas selvagens, posicionadas em pontos estratégicos (a entrada de uma caverna, por exemplo), ou no interior de estruturas (em geral disfarçadas como mobília ou partes da arquitetura).

Praticamente todos os tipos de armadilhas normais existentes (*Tormenta20*, p. 317) podem ser encontradas em versões orgânicas grotescas. Por exemplo, guilhotinas são acionadas por músculos, agulhas envenenadas são como presas de serpente e fossos com estacas são gargantas com espinhos.

Uma armadilha viva funciona da mesma forma que uma armadilha normal, com as seguintes diferenças:

- +2 na CD dos testes de resistência contra a armadilha (se houver).
- +2 pontos de dano/perda de vida por dado.
- +5 na CD dos testes de Investigação/Ladinagem.
- Reativação automática após 1d6 minutos.
- Nível de Desafio +1.

Exemplos de Armadilhas Vivas

Estátua Executora Viva 1d12+12 mais 1d12+12 pontos de dano de corte; dois testes de Reflexos CD 27 (cada teste evita um dos danos); Investigação/Ladinagem CD 25; ND 4.

Gás Venenoso Vivo perde 1d12+2 PV por veneno por rodada durante 2d4 rodadas; Fortitude CD 22 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 4.

Parede Instável Viva 8d6+16 pontos de dano de impacto num quadrado de 3m; Reflexos CD 27 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 5.

Alma Acorrentada e Infecto

Bruxo da Tormenta

"É o poder de minha linhagem aberrante. A mácula em meu sangue."

— Francis, lefou bruxo da Tormenta

O estranho em mantos escarlates tem cabelo longo, oleoso e desgrenhado. Nos olhos, um brilho de loucura. A razão de sua insanidade fica óbvia quando ele começa uma conjuração, invocando névoas vermelhas e raios sangrentos, entoando palavras em um idioma que não pertence a este mundo.

Muitos arcanistas, solitários ou em grupos como a Academia Arcana, devotam tempo e esforço ao estudo da Tormenta. Alguns, para compreendê-la e combatê-la. Outros, com a intenção de aumentar seus próprios poderes. Todos, contudo, correm grandes riscos ao adquirir esse conhecimento proibido. Podem jamais retornar. Ou podem mudar para sempre. Existem magos da Tormenta heroicos, que aprimoram seus poderes para enfrentar a tempestade. Mas, para cada arcanista bem-sucedido, dez outros acabam corrompidos, perdidos, tomados pela loucura. Abandonam a humanidade, mergulham em teorias desvairadas e experimentos repulsivos. Escondem-se em torres retorcidas, nas áreas de Tormenta ou em outros lugares ermos, onde testam cobaias e produzem monstros. Tornam-se uma nova e terrível face da tempestade. Os mais poderosos entre estes bruxos usam criaturas da Tormenta como guardas e soldados, sobretudo uktril e geraktril. Se esses lefeu são realmente domados, ou apenas fingem submissão enquanto o próprio bruxo serve aos invasores, ninguém sabe dizer.

Bruxo da Tormenta — ND 6

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +6
Defesa 27, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +18
Pontos de Vida 142
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 41
Cuspir Enxame (Completa, 2 PM, sustentada) Um enxame de insetos rubros Médio surge em um ponto em alcance curto. No fim de cada um dos seus turnos, ele causa 4d6 pontos de dano de ácido a qualquer criatura em seu espaço. O bruxo pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame com deslocamento de 9m.
Mente Aberrante (Reação) Quando faz um teste de Vontade para resistir a um efeito, o bruxo causa 5d6 pontos de dano psíquico na criatura que gerou o efeito.
Raio Arcano (Padrão, 1 PM) Uma criatura em alcance médio sofre 2d12 pontos de dano de trevas e não pode curar PV por 1 rodada (Ref CD 24 reduz à metade e evita a restrição de cura).
Magias Como um bruxo de 6º nível (CD 24). Seu foco é seu cajado arcano.
- *Névoa (Padrão, 3 PM)* Forma uma nuvem que ocupa um cubo de 6m em alcance curto e dura até o fim da cena. Criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Um vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas e um vendaval a dispersa em 1 rodada. No início dos seus turnos, criaturas dentro da nuvem e criaturas com faro em alcance curto ficam enjoadas por 1 rodada (Fort evita).
- *Raio do Enfraquecimento (Padrão, 3 PM)* Uma criatura em alcance curto fica exausta (Fort reduz para fatigada).
- *Sussurros Insanos (Padrão, 5 PM)* Até 2 humanoides em alcance curto ficam confusos (Von evita).
- *Velocidade (Padrão, 3 PM)* Até o fim da cena, o bruxo pode executar uma ação de movimento adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

For –1, Des 0, Con 2, Int 5, Sab 1, Car –2

Perícias Conhecimento +12, Misticismo +15.
Equipamento Cajado arcano de matéria vermelha. **Tesouro** Padrão.

Arquibruxo da Tormenta — ND 14

Monstro (lefou) Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +16, visão no escuro
Defesa 45, **Fort** +14, **Ref** +22, **Von** +28, resistência a magia +2
Pontos de Vida 486
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Pontos de Mana 105
Abominar a Realidade O arquibruxo está sempre no limiar da realidade. Ele ignora terreno difícil e efeitos que o tenham como alvo possuem 50% de chance de falha.
Arcano de Batalha O arquibruxo soma sua Inteligência nas rolagens de dano quando lança magias ou usa seu Raio Arcano (já contabilizado).
Insanidade da Tormenta 2d10 PM (Von CD 40 evita).
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando usa Raio Arcano ou lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o arquibruxo muda a execução desta ação para livre.
Mente Aberrante (Reação) Quando faz um teste de Vontade para resistir a um efeito, o bruxo causa 12d6 pontos de dano psíquico na criatura que gerou o efeito.
Raio Arcano (Padrão, 1 PM) Uma criatura em alcance médio sofre 4d12+7 pontos de dano de trevas e não pode recuperar PV por 1 rodada (Ref CD 40 reduz à metade e evita a restrição de cura).
Magias Como um bruxo de 14º nível (CD 40). Seu foco é seu cajado arcano.
- *Desintegrar (Padrão, 14 PM)* Uma criatura ou objeto em alcance médio sofre 12d12+7 pontos de dano de essência (Fort reduz para 3d12). Se reduzido a 0 PV, o alvo vira pó.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O arquibruxo escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Momento de Tormenta (Completa, 3 PM, sustentada)* Uma nuvem rubra surge em um cubo de 30m acima do

arquibruxo. Uma vez por turno, ele pode gastar uma ação de movimento para fazer a nuvem manifestar um dos seguintes fenômenos:

Chuva ácida. Criaturas na área sofrem 6d4 pontos de dano de ácido.

Neblina venenosa. Criaturas na área perdem 2d12 pontos de vida (Fort evita).

Raios escarlates. Até 6 inimigos aleatórios na área sofrem 6d8 pontos de dano de eletricidade (Ref reduz à metade).

Pesadelos reais. Criaturas na área sofrem 4d6 pontos de dano psíquico e perdem 1d4 PM (Von reduz à metade e evita a perda de PM).

- *Seta Infalível de Talude (Padrão, 12 PM)* O arquibruxo projeta 10 lanças de energia distribuídas em até 10 criaturas em alcance médio. Cada lança causa 1d8+1 pontos de dano de essência (uma delas recebe +7 na rolagem de dano).
- *Sussurros Insanos (Padrão, 10 PM)* Até 3 criaturas em alcance curto ficam confusas (Von anula).
- *Velocidade (Padrão, 3 PM)* Até o fim da cena, o arquibruxo pode executar uma ação de movimento adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

For –1, Des 2, Con 5, Int 7, Sab 0, Car –2

Perícias Conhecimento +20, Intimidação +19, Misticismo +28. **Equipamento** *Anel da energia*, cajado arcano de matéria vermelha. **Tesouro** Nenhum.

Enxame Infernal

"Corram! Não são insetos comuns! Não deixem que toquem… AHHHHH!!"

— Ewald Dermann, suraggel bardo (últimas palavras)

O que parecia uma nuvem de insetos, quando examinada de perto revela-se algo muito pior. São minúsculos horrores, formas humanoides distorcidas, com vários pares de asas úmidas e número variável de patas. Nas cabeças existem rostos contorcidos em agonia, lembrando antigas vítimas da Tormenta. O zumbido é insuportavelmente parecido com sussurros de crianças.

Formado por demônios-insetos minúsculos, um enxame infernal pode ocorrer de muitas maneiras. Às vezes vagam através da Tormenta, comportando-se como enxames comuns — ainda que muito mais agressivos. Também podem surgir de formas inesperadas: emergem das entranhas de um lefeu destruído, saltam das páginas de um livro escrito em idioma lefeu, ou são expelidos pelos olhos e boca de um cultista da Tormenta que conjura rituais proibidos.

Bruxo da Tormenta e Enxame Infernal

O Poder dos Lefeu

Todas as criaturas com o subtipo lefeu possuem as habilidades lefeu descritas na seção "A Tormenta" (*Tormenta20*, p. 315).

Enxames infernais são perigosos justamente por seu surgimento imprevisível. Podem brotar em quase qualquer lugar — embora seu aparecimento seja quase sempre ligado à Tormenta. Laboratórios de magos, bibliotecas de estudiosos e fortalezas de generais já sofreram ataques destes enxames, que matam os responsáveis pelos avanços contra a Tormenta, ou destroem seu progresso. Um servo da Tormenta atacado por aventureiros também pode receber a proteção inesperada de um enxame em pleno combate.

Enxame Infernal — ND 8

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +15, **Ref** +23, **Von** +8
Pontos de Vida 350
Deslocamento 3m (2q), voo 15m (10q)

Enxame 5d12 pontos de dano de perfuração.
Drenar Existência O dano causado pelo enxame infernal só pode ser curado após 24 horas ou após o enxame ser destruído.
Insanidade da Tormenta 2d6 PM (Von CD 26 evita).
Zumbido Repugnante Uma criatura que comece seu turno em alcance curto do enxame infernal fica alquebrada e surda (Fort CD 26 evita).

For –3, Des 3, Con 2, Int –1, Sab 1, Car –1

Perícias Furtividade +9.
Tesouro Nenhum.

Esmagador Coletivo

"Era um monstro gigante, feito de matéria vermelha e outras pessoas! Eu vi! Vocês têm que acreditar!"
— Kari, humana aventureira principiante

A criatura lembra um gigante brutal, feito de matéria vermelha, de onde emergem incontáveis cabeças, braços e pernas. Sua própria cabeça não tem feições próprias. Um coro constante de gemidos acompanha o esmagador, e seus passos retumbantes deixam horrendas marcas de sangue.

Produzidos pelos "artistas" lefeu, estes horrores são fabricados com humanoides vivos, fundidos em uma única e agonizante forma.

Em combate, um esmagador coletivo golpeia com as enormes mãos sem dedos. Apesar da força de seus golpes, sua tática mais comum é agarrar a vítima, enquanto as cabeças e mãos em sua superfície mordem e arranham. Caso consiga manter uma vítima segura por tempo suficiente, o esmagador consegue absorvê-la, reunindo mais um corpo à sua forma pavorosa.

Essas monstruosidades podem ser vistas dentro ou fora de áreas de Tormenta. Às vezes são empregadas nas legiões dos lefeu ou enviadas para espalhar destruição pelo mundo exterior. Raros servos da Tormenta também recebem um esmagador como "ajudante", como recompensa por bons serviços.

Esmagador Coletivo — ND 15

Construto Enorme

Iniciativa +12, **Percepção** +13, não pode ser flanqueado, visão no escuro
Defesa 46, **Fort** +28, **Ref** +22, **Von** +14, imunidade a acertos críticos, efeitos de metabolismo, metamorfose e paralisia, redução de dano 15
Pontos de Vida 800
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Três pancadas +39 (4d10+28).
Absorver (Completa) O esmagador coletivo absorve uma criatura Média ou menor que ele esteja agarrando há 3 rodadas consecutivas. A criatura morre instantaneamente e, para cada nível que ela tinha, o esmagador recebe 20 PV temporários.
Agarrar Aprimorado (Livre) Pancada (teste +44).
Arranhar (Livre) No início de seus turnos, o esmagador causa 4d10+28 pontos de dano de corte em qualquer criatura que esteja agarrando.
Arremessar Corpos (Padrão) O esmagador arremessa 1d4+2 corpos humanoides, distribuídos entre criaturas em alcance longo. Cada corpo causa 4d8+15 pontos de dano de impacto (Ref CD 40 evita).
Forma Horrenda Uma criatura que inicie seu turno em alcance médio do esmagador fica apavorada por 1d4 rodadas e depois abalada (Von CD 40 muda para abalada por 1d4 rodadas e a criatura não pode ser afetada por esta habilidade até o fim da cena).
Pancada Estonteante Uma criatura atingida pela pancada do esmagador fica atordoada por 1 rodada (Fort CD 40 evita). Uma criatura só pode ser atordoada por essa habilidade uma vez por cena.

For 14, Des –1, Con 15, Int —, Sab 0, Car —

Tesouro Nenhum.

Infecto

"Infecto? Isso aí é só um zumbizinho metido a besta. Meu machado dá conta!"
— Thera, humana guerreira caçadora de monstros

Os vultos trôpegos poderiam ser zumbis comuns. Um olhar mais atento revela barrigas inchadas, semi-transparentes, onde vocês podem ver massas asquerosas e agitadas formadas por vermes. Seus corpos também são cheios de pústulas, cada uma abrigando um verme.

Estes estranhos mortos-vivos são vistos com mais frequência em áreas de Tormenta e regiões vizinhas, mas podem ocorrer em quase qualquer ponto de Arton. Os parasitas que carregam podem contaminar outros seres, transformando-os em novos infectos. Devido a este fato, um infecto é também conhecido como "carregador de demônios".

Até o momento, a origem destes zumbis não foi explicada. A teoria mais aceita diz que são resultado de experimentos necromânticos realizados por bruxos da Tormenta. Também é possível que tenham sido criados pelos Lordes, ou sejam ocorrências sobrenaturais.

Infectos tentam transmitir seus parasitas através da mordida, mas seu simples toque também consegue realizar o trabalho — quando o zumbi está em contato com um ser vivo compatível, os parasitas escapam de suas pústulas e tentam penetrar na pele do alvo. Uma vez contaminada, a vítima geralmente adoece e sofre uma morte horrível em poucos dias, transformando-se também em um zumbi infecto.

Infecto

ND 3

Morto-vivo Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +14, **Ref** +4, **Von** +4, redução de dano 5/corte
Pontos de Vida 30
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (1d8+9 mais doença).
Doença Uma criatura mordida por um infecto é exposta à doença infecção escarlate.
Parasitas Famintos Uma criatura que comece seu turno adjacente ao infecto ou faça um ataque corpo a corpo contra ele é exposta à doença infecção escarlate (Ref CD 17 evita).

For 4, Des 1, Con 3, Int —, Sab 1, Car –3

Tesouro Nenhum.

Turba de Infectos

ND 7

Morto-vivo Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 30, **Fort** +16, **Ref** +6, **Von** +6, redução de dano 5/corte
Pontos de Vida 80
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo [Bando] Mordida +26 (2d8+26 mais doença).
Doença Uma criatura mordida por uma turba de infectos é exposta à doença infecção escarlate.
Parasitas Famintos Uma criatura que comece o turno adjacente à turba ou faça um ataque corpo a corpo contra ela é exposta à doença infecção escarlate (Ref CD 24 evita).

For 4, Des 1, Con 3, Int —, Sab 1, Car –3

Tesouro Nenhum.

Esmagador Coletivo

Lefeu

"Juro, pelo grande Khalmyr, enfrentar a Tormenta com meu montante enquanto viver."

— Gale Harvey, paladino de Khalmyr

Lefeu, Veridak

As criaturas lembram grandes louva-a-deus bípedes, com corpos delgados e dois pares de braços. Os braços inferiores têm garras poderosas, próprias para agarrar e destroçar, enquanto os membros superiores são equipados com lâminas extremamente afiadas. Seus dois pares de asas batem em velocidade incrível, quase invisíveis. A cabeça diminuta é quase totalmente ocupada por enormes olhos multifacetados.

Predadores das montanhas da Tormenta, os veridak (antes chamados *kaatar-niray*, "lâminas demoníacas") são batedores que identificam inimigos ao longe e caçadores implacáveis que mergulham do céu. São uma grande vantagem estratégica nas forças lefeu, pois voam melhor que a maior parte das criaturas aéreas em Arton. Sua carapaça é leve, tornando-os mais ágeis.

Os veridak costumam agir em bandos pequenos, ou dando apoio a batalhões uktril e geraktril. Podem receber ordens dos geraktril, embora em geral possuam um comandante próprio. Apesar do potencial combativo, os veridak são também empregados em missões de captura, mergulhando e agarrando suas vítimas.

Por sua relativa fragilidade física, veridak evitam combate direto, preferindo táticas de guerrilha. Atacam e fogem com voos rasantes, confiando em suas lâminas cortantes para abater suas vítimas. Quando conseguem isolar um adversário, mergulham e tentam agarrá-lo, erguendo-o a uma grande altura para então soltá-lo.

Veridak

Lefeu, Veridak — ND 8

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +15, visão no escuro
Defesa 34, **Fort** +9, **Ref** +22, **Von** +15, redução de dano 5
Pontos de Vida 64
Deslocamento 9m (6q), voo 36m (24q)

Corpo a Corpo Duas lâminas +29 (2d6+13 corte, 18/x3) e duas garras +29 (1d6+13).

Agarrar Aprimorado (Livre) Garra (teste +31).

Insanidade da Tormenta 2d6 PM (Von CD 26 evita).

Relâmpago Rubro (Completa) O veridak faz uma investida e ataca com suas duas lâminas e suas duas garras. Os quatro ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo. O veridak pode continuar se movendo após os ataques, até o limite de seu deslocamento.

For 6, Des 4, Con 3, Int –1, Sab 2, Car –3

Tesouro Nenhum.

Lefeu, Hurobakk

O demônio lembra um inseto quadrúpede, com um segundo tronco ereto emergindo do primeiro, de forma similar a um centauro, mas com quatro braços adicionais e cabeçorra insetoide. Seus braços anteriores têm a forma de imensas garras de lagosta, que parecem capazes de dilacerar aço.

Criaturas de poder de combate impressionante, os hurobakk são guerreiros de elite que fornecem suporte e força de ataque devastadora aos batalhões lefeu. Equivalentes (em linhas gerais) à cavalaria pesada em um exército artoniano, os hurobakk entram em cena quando o inimigo é forte demais para as fileiras normais uktril e geraktril. Sua armadura é uma das mais resistentes entre os lefeu.

Em geral são vistos em terrenos de planície, onde são mais eficazes, mas também patrulham as vias de acesso principais às cidades da Tormenta. Embora apenas dois ou três acompanhem cada grupo lefeu, às vezes batalhões inteiros destas criaturas avançam sobre as forças de Arton.

Os hurobakk recorrem a táticas de cavalaria: galopam contra o adversário em investidas devastadoras, rompendo as linhas inimigas. Usam seu deslocamento para evitar confrontos corpo a corpo, ao mesmo tempo em que tentam atrair a atenção — pois, com sua armadura pesada, conseguem resistir a golpes melhor que seus companheiros. Curiosamente, os hurobakk costumam obedecer aos geraktril em combate. Sua função é destrutiva; não parecem atuar como comandantes.

Hurobakk

Lefeu, Hurobakk — ND 9

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +16, **Percepção** +14, visão no escuro
Defesa 35, **Fort** +21, **Ref** +16, **Von** +9, redução de dano 10
Pontos de Vida 380
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Duas pinças +28 (2d8+13, 19) e duas garras +28 (1d8+13).

Insanidade da Tormenta 2d8 PM (Von CD 28 evita).

Investida Rubra (Completa) O hurobakk faz uma investida e ataca com suas duas pinças. Ele recebe +4d8 nas rolagens de dano com cada pinça e pode continuar se movendo após os ataques, até o limite de seu deslocamento.

Passar por Cima (Completa) O hurobakk percorre até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Média ou menor. Uma criatura atropelada dessa forma sofre 6d8+30 pontos de dano de impacto e fica caída (Ref CD 28 reduz à metade e evita a condição).

Pinças Destruidoras Uma criatura atingida pela pinça do hurobakk tem sua armadura ou escudo (a sua escolha) avariado. Se não estiver usando armadura ou empunhando um escudo, sofre +2d8 pontos de dano (em ambos os casos, Ref CD 28 evita).

For 8, Des 3, Con 5, Int 1, Sab 2, Car –2

Tesouro Nenhum.

Lefeu, Burodron

Sua aparência lembra um enorme gorila, com braços longos e grossos, recobertos de carapaça dura, que terminam em garras poderosas. O tronco arqueado e blindado protege a cabeça pequena. Suas pernas são curtas; eles caminham apoiando-se nos braços.

Os grandes e abrutalhados burodron (antes *yougey-ahruk*, "morte que vem da terra"), ao contrário do que sugere sua aparência rude, são verdadeiros mestres da emboscada.

Escavadores vorazes, os burodron cavam longas redes de túneis sob as áreas de Tormenta. Sob o solo, o demônio tenta identificar a vítima mais vulnerável com seu sentido sísmico. Então emerge da terra, valendo-se da surpresa para abater conjuradores antes que consigam lançar qualquer magia.

Os burodron são soldados obedientes na hierarquia lefeu. Embora raramente operem em conjunto com outras criaturas, em geral são liderados por um geraktril, que comanda operações a partir de uma cidade ou comunidade de outro tipo.

Burodron

Lefeu, Burodron

ND 11

Monstro (lefeu) Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +15, percepção às cegas (médio), visão no escuro
Defesa 42, **Fort** +24, **Ref** +19, **Von** +12, redução de dano 10
Pontos de Vida 550
Deslocamento 15m (10q), escalada 15m (10q), escavação 15m (10q)

Corpo a Corpo Duas garras +35 (3d8+23) e mordida +35 (2d8+14).
Dilacerar Se o burodron acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 8d6+8 pontos de dano.
Insanidade da Tormenta 2d8 PM (Von CD 31 evita).
Morte que Vem da Terra (Completa) O burodron mergulha no solo e emerge violentamente em um ponto em alcance médio. Criaturas adjacentes a ele sofrem 8d8+32 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 31 reduz à metade e evita a condição).

For 10, Des 0, Con 6, Int –1, Sab 1, Car –3

Perícias Atletismo +19, Furtividade +9 (+19 quando enterrado).
Tesouro Nenhum.

Lefeu, Morgadrel

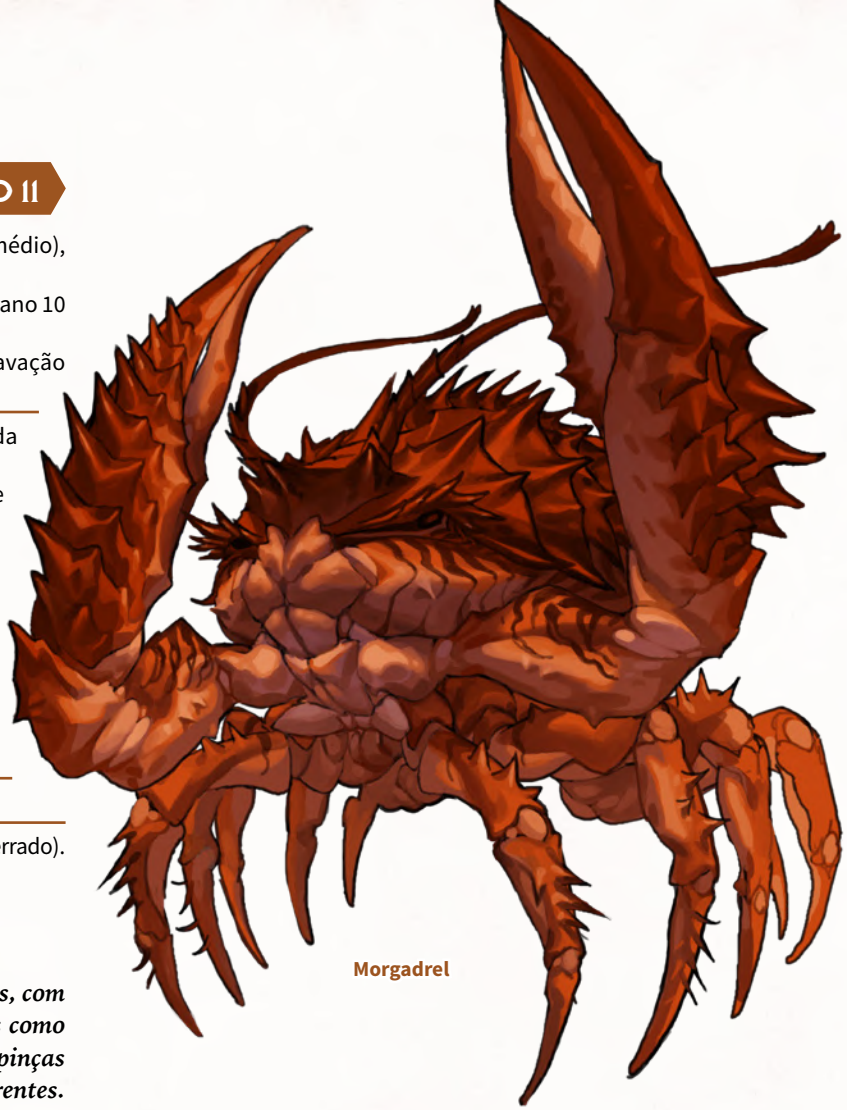
Estes monstros lembram imensos caranguejos, com carapaças extremamente grossas e corpos largos como estradas. Têm dez patas e dois pares de enormes pinças afiadas, além de longas antenas, sem olhos aparentes. São totalmente recobertos de espinhos pontiagudos.

Entre os primeiros lefeu de aparência não humanoide descobertos, os morgadrel (antes chamados *tahab-krar*, "caranguejo-demônio-espinhento") levaram estudiosos da Tormenta a pensar que os invasores tinham alguma ligação com os crustáceos de Arton.

São geralmente encontrados nos lagos, rios e mares da Tormenta, onde ocultam-se com facilidade e permanecem imóveis, à espera de vítimas. Devido a essa tática, não costumam agir em conjunto com outros lefeu — mas às vezes participam de emboscadas, quando demônios diferentes afugentam vítimas até onde existe um morgadrel escondido.

Um morgadrel inicia o combate concentrando suas garras em um adversário surpreso. Caso não consiga surpreender nenhum alvo, ou se estiverem fora do alcance das garras, ainda assim ele permanecerá imerso para manter sua camuflagem. Usará seu jato ácido ou rajadas de espinhos contra alvos distantes.

Ao contrário do que sua aparência animalesca pode sugerir, morgadrel são inteligentes e sábios. Passam longos períodos de solidão, em divagações filosóficas e ponderações sobre as maravilhas do povo lefeu.



Morgadrel

Lefeu, Morgadrel

ND 13

Monstro (lefeu) Enorme

Iniciativa +10, **Percepção** +18, visão no escuro
Defesa 47, **Fort** +18, **Ref** +13, **Von** +26, redução de dano 10
Pontos de Vida 670
Deslocamento 15m (10q), natação 15m (10q)

Corpo a Corpo Duas pinças x2 +40 (4d10+19, 19).
Disparar Espinhos (Padrão) Criaturas em uma esfera de 9m ao redor do morgadrel sofrem 12d8+24 pontos de dano de perfuração e ficam fatigadas por veneno (cumulativo; Ref CD 35 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.
Insanidade da Tormenta 2d10 PM (Von CD 35 evita).
Investida Surpresa Quando faz uma investida contra um inimigo surpreendido, o morgadrel pode desferir todos seus ataques de pinça contra essa criatura.
Jato de Ácido (Padrão) Criaturas em uma linha de 15m sofrem 8d12 pontos de dano de ácido e ficam cobertas por muco, sofrendo 3d12 pontos de dano de ácido no início de seus próximos 2 turnos (Ref CD 35 reduz à metade e evita o muco). *Recarga (movimento)*.

For 10, Des 0, Con 7, Int 1, Sab 3, Car –1

Perícias Furtividade +10 (+20 submerso).
Tesouro Nenhum.

Lefeu, Ezzayn

Este tipo de enxame lefeu foi confrontado pela primeira vez durante a campanha que ficaria conhecida como "Coração de Rubi" — quando campeões de Arton, após uma espetacular série de batalhas, conseguiram dissipar a área de Tormenta de Zakharov.

Um ezzayn é composto por numerosos lefeu menores, emaranhados em quantidade impossível de estimar — de fato, seus números reais mudam constantemente, desafiando até vidências divinas. Além disso, as criaturas que o compõem não parecem completas ou íntegras; partes segmentadas se misturam freneticamente, cobertas de larvas e vertendo sangue purulento.

Além de uktril e geraktril, o enxame também pode conter outras espécies — possivelmente para aumentar sua eficiência em cada missão, ou por razões que a mente racional não compreenderia. Assim, grupos de patrulha contam com apoio aéreo veridak, enquanto tropas de choque são reforçadas por cavalaria hurobakk. Não importa sua composição, um ezzayn está entre os mais perigosos lefeu conhecidos.

Lefeu, Ezzayn — ND 17

Monstro (lefeu) Enorme

Iniciativa +15, **Percepção** +18, visão no escuro
Defesa 46, **Fort** +27, **Ref** +25, **Von** +16, redução de dano 10
Pontos de Vida 650
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo [Bando] Garra +49 (4d8+29, 19).
Enxame 14d8 pontos de dano de corte.
Anarquia Lacerante (Padrão) O ezzayn faz um ataque de garra como um bando, contra cada criatura adjacente ou em um quadrado ocupado por ele. Ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada alvo.
Distorção Temporal O ezzayn pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional por turno.
Insanidade da Tormenta 4d6 PM (Von CD 44 evita).
Subjugar (Livre) No fim de cada um de seus turnos, o ezzayn usa a manobra derrubar (teste +54) contra cada criatura em seu espaço. Ele faz um único teste e compara o resultado com o teste de cada criatura na área. Criaturas que perderem o teste de manobra por 5 ou mais ainda sofrem 8d8 pontos de dano de corte.

For 12, Des 5, Con 3, Int 0, Sab 3, Car –3

Tesouro Nenhum.

Ezzayn Especiais

Um ezzayn pode conter lefeu de outros tipos, entre veridak, hurobakk e burodron. Ele recebe certos bônus e uma habilidade extra, conforme o tipo de lefeu em sua formação. Para efeitos de recompensas, um ezzayn especial tem ND 18.

Batalhão Burodron

• **Ajustes** +5 em testes de ataque e rolagens de dano com garras.

• **Emboscada Subterrânea (Completa)** O batalhão escava um túnel até uma criatura em alcance curto, abre um fosso sob os pés dela e tenta puxá-la com uma manobra agarrar (teste +54). Se vencer, a vítima é puxada 3m para baixo da terra, sofre 4d8+23 pontos de dano de corte e fica agarrada. A cada rodada, o alvo pode tentar se livrar do batalhão e sair do fosso gastando uma ação padrão e fazendo um teste de Atletismo (CD 44). Se falhar, sofre o dano novamente no turno do batalhão.

Cavalaria Hurobakk

• **Ajustes** +100 PV, +5 em Fortitude.

• **Carga Terrível (Padrão)** Criaturas em um quadrado de 6m à frente da cavalaria sofrem 4d10+19 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Fort CD 44 reduz à metade e evita a condição). Se a vítima falhar por 5 ou mais, sua armadura é avariada ou, se não estiver usando armadura, ela sofre +2d8 pontos de dano.

Esquadrão Veridak

• **Ajustes** +5 em Iniciativa e Reflexos, deslocamento de voo 18m (12q).

• **Ataque Rasante (Padrão)** Criaturas em um quadrado de 6m à frente do esquadrão sofrem 4d6+31 pontos de dano de corte (Ref CD 44 reduz à metade). Uma criatura que falhe nesse teste deve fazer um teste da manobra agarrar (CD 44). Se a vítima falhar, é erguida pelo esquadrão e largada de uma altura de 12m.

Acólito da Agonia, Aspecto de Aharadak, Avatar de Aharadak, Golem de Matéria Vermelha, Elemental Corrompido, Fanático Lefou, Lefeu Geraktril*, Lefeu Thuwarokk*, Lefeu Uktril*, Maníaco Lefou*, Otyugh, Reishid, Sacerdote de Aharadak*, Senhor do Gigante Rubro, Zyrrinaz.

Gatzvalith
Lorde da Tormenta

"Ouvi sussurros de promessas profanas em minha mente. E, por Khalmyr, parte de mim queria aceitá-las!"
— Gale Harvey, guardião da realidade

Neste reino de sangue e bizarria, infestado de monstros deformados, aquele que deve ser o regente parece assustadoramente humano. Um vulto robusto, em armadura muito pesada — não, não uma armadura, mas uma carapaça aberrante, viva. A cabeça ostenta um elmo fechado, ornamentado com chifres caprinos. Nas mãos, um enorme machado de osso-metal. Sob a máscara, uma face que demonstra astúcia e crueldade além de tudo que mortais — e deuses — conhecem.

Os mais poderosos lefeu em Arton são os lekael — ou Lordes da Tormenta. Cada lekael é único e cada um governa um foco da infestação. Igasehra, o gigantesco dragão-demônio-inseto, assemelha-se a outros kaiju que assolam Tamu-ra. Raigheb, terror do Deserto da Perdição, é um enxame formado por infinitos demônios menores. Urazyel, que ronda as Sanguinárias, é uma colossal fortaleza viva. O próprio Aharadak, antes de sua ascensão à divindade, era um Lorde da Tormenta.

No entanto, o primeiro lekael revelado foi Gatzvalith, o Lorde de Trebuck. Um senhor da guerra, um tirano comandante de tropas, todo-poderoso em sua fortaleza conquistada. Não uma entidade aberrante de horror incompreensível, mas um verdadeiro inimigo. Ele não destrói cegamente... ele *conquista*.

Gatzvalith age como um estrategista, um apreciador das artes da guerra. Não escolheu um alvo fácil ou desolado: sua área de Tormenta manifestou-se vizinha a Trebuck, na época uma nação do poderoso Reinado. Anunciou sua vinda com uma manifestação modesta, uma pequena Tormenta às portas de um forte militar. Então esperou, paciente. Viu o exército de Trebuck reunido, displicente, e fez seu primeiro movimento. A Tormenta expandiu, engolindo a fortaleza.

Como resultado, o maior exército já visto em Arton reuniu-se contra Gatzvalith — apenas para sofrer uma derrota esmagadora. Até hoje, estudiosos e estrategistas tentam imaginar qual teria sido o objetivo do Lorde com a Batalha de Amarid. Medir forças? Observar a atuação dos nativos? Detectar os seres mais poderosos neste mundo? Esta última meta parece ser verdadeira — porque heróis épicos presentes no conflito foram, todos, tentados com promessas de poder. Essa sedução os tem mantido prudentemente afastados: se grandes campeões como Talude, Vectorius ou Lisandra caírem vítimas de sua dominação, será impossível vencê-los.

Habilidades Lekael

Lekael são lefeu e, além das habilidades comuns dessas criaturas, possuem as seguintes.

• **Coração da Tormenta** Um lekael só pode ser verdadeiramente destruído se o coração de sua área de Tormenta também for. Caso não seja, ele retorna à vida em uma semana.

• **Domínio Sobre o Tempo** Um lekael pode fazer duas ações padrão e duas ações de movimento a cada turno.

• **Invocar Lefeu (Completa)** Uma vez por cena, o lekael invoca um ou mais lefeu a sua escolha, cujo ND total somado seja igual ao seu. Eles surgem em alcance curto e agem a partir da próxima rodada, em suas iniciativas.

• **Percepção Perfeita** Um lekael está sempre sob efeito de *Visão da Verdade*, com todos os aprimoramentos.

• **Poder sobre a Realidade** Um lekael pode lançar qualquer magia simulada (veja p. 376) de até 4º círculo como um conjurador de 20º nível (CD 55, limite de PM 20) sem gastar PM.

• **Telepatia** O lekael pode se comunicar com qualquer criatura inteligente (Int –3 ou mais) dentro de sua área de Tormenta ou a 1km de distância fora dela. Além disso, é imune a efeitos mentais.

Gatzvalith, Lorde da Tormenta

ND S+

Monstro (lekael) Grande

Iniciativa +28, **Percepção** +39, percepção perfeita
Defesa 69, **Fort** +34, **Ref** +36, **Von** +24, cura acelerada 50, imunidade a medo, maior que a morte, redução de dano 25, resistência a magia +10
Pontos de Vida 3.700
Deslocamento 15m (10q), voo 36m (24q)

Corpo a Corpo *Rompedor da Realidade* x4 +64 (4d12+31, x3, mais 2d8 contra não lefeu).
Carapaça Suprema Gatzvalith sofre apenas metade do dano de fontes mundanas, exceto de aço-rubi.
Estrategista Perfeito Quando faz um ataque, Gatzvalith joga dois dados e usa o melhor resultado. Todos os lefeu em alcance longo também recebem este benefício.
Insanidade da Tormenta 2d20 PM (Von CD 55 evita). Esta habilidade pode afetar mesmo criaturas que já foram afetadas pela Insanidade da Tormenta de outras criaturas neste dia.
Raio da Anticriação (Padrão) Gatzvalith dispara um raio rubro em uma criatura em alcance médio. O alvo sofre 18d12 pontos de dano de essência (Fort CD 55 reduz à metade). Uma criatura reduzida a 0 PV ou menos por esta habilidade morre automaticamente e não pode ser ressuscitada (nem mesmo por Dom da Ressureição).
Reescrever a Realidade (Completa) Uma vez por cena, Gatzvalith pode reorganizar uma parte da realidade em uma esfera de 15m ao seu redor. Efeitos mágicos na área são automaticamente dissipados (como se afetados por *Dissipar Magia*) e habilidades mundanas com duração maior que instantânea se encerram. Por fim, inimigos na área ficam alquebrados por 1d4 rodadas.
Sedução (Movimento) Uma criatura a até 1km de Gatzvalith perde 1d10 PM, fica pasma por 1 rodada e vulnerável (Von CD 55 evita). Falhas consecutivas na mesma cena se acumulam: na segunda, a criatura perde mais 1d10 PM e fica esmorecida; na terceira, perde 1d10 PM permanentemente e fica atordoada por 1 rodada; na quarta, suas ações físicas nesta rodada ficam sob controle de Gatzvalith (a vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço, mas não o suficiente para lançar magias). Por fim, na quinta falha, a vítima se transforma em uma criatura do tipo monstro (lefeu) e vira um NPC sob controle do mestre.
Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando Gatzvalith faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 18, Des 12, Con 19, Int 15, Sab 8, Car 14

Perícias Conhecimento +36, Diplomacia +35, Enganação +35, Guerra +41, Intimidação +40, Intuição +34, Misticismo +31.
Equipamento *Rompedor da Realidade*. **Tesouro** Dobro.

BRUTOS & INDOMÁVEIS

Arton é um mundo de muitos povos — seres inteligentes que vivem em sociedade. Nenhum desses povos é maligno por natureza. Praticar o bem ou o mal são escolhas pessoais, não inatas.

Ainda assim, existem povos perigosos que assolam Arton — seres humanoides ou monstruosos de cultura agressiva, sociedades baseadas em saquear, pilhar, guerrear e matar. Enquanto alguns apenas desconhecem outro modo de vida, outros cultuam divindades de violência e selvageria (sobretudo Megalokk) ou são guiados por líderes, entidades ou poderes malignos. Não aceitam convivência pacífica ou cooperação mútua com aqueles que são diferentes; para eles, todos os outros seres no mundo são inimigos. Ou ainda, podem simplesmente ter costumes ou pontos de vista que os colocam em antagonismo com os heróis.

Estes povos estão em conflito constante com os humanos e outras raças, desde escaramuças ocasionais até grandes batalhas. Desbaratar bandos que rondam rotas comerciais ou ameaçam povoados remotos é trabalho comum para aventureiros. Mas nem sempre precisa ser o caso; embora seja um comportamento comum, nem todos os povos guerreiros atacam e matam à primeira vista, nem todas as suas comunidades abraçam a violência como única forma de relação com outros. Quando o temor pelo diferente é vencido, existe chance para acordo, cooperação. Grupos de heróis podem receber missões não apenas para derrotar estes seres, mas para atuar como diplomatas; fazer contatos, pactos, alianças. Vitória muito maior que dizimar uma cultura vizinha.

Ainda, membros de qualquer dos povos a seguir podem também se tornar aventureiros. Qualquer ser inteligente pode escolher rejeitar um modo de vida hostil e seguir o caminho dos heróis. Estes muitas vezes se tornam párias em suas sociedades (ou, algum dia, exemplos a serem seguidos). Também não há qualquer restrição quanto à carreira que podem escolher; mesmo um ogro ou orc supostamente "bruto" pode surpreender o mundo como um brilhante arcanista ou inventor.

MEIO-ORC

"Acha que essa cara feia me assusta? Venha, tenho trabalho para você na minha estalagem."

— Ned Kallrogan, ex-aventureiro

O forasteiro poderia ser descrito apenas como um "humano grande e feroz", mas é algo mais. A pele possui tom cinza-esverdeado, os caninos inferiores são maiores, as orelhas e o nariz também parecem grandes demais para o resto da face.

Meios-orcs não unem, necessariamente, o melhor das duas raças. São mais inteligentes e determinados que orcs, mas não tanto quanto humanos. São mais fortes que humanos, mas não se equiparam a orcs. Sua aparência pode causar repulsa entre humanos e entre orcs. Sua própria existência muitas vezes é rejeitada, pois a maior parte das duas raças não acredita que seus membros podem conviver em paz, respeito e até amor.

No Reinado, meios-orcs se isolam nos ermos ou vivem em comunidades populosas, onde são apenas "mais um na multidão". Vários detestam suas linhagens, revoltam-se quando lembrados de que são apenas "metade" de alguma coisa. Ficam mais confortáveis sozinhos.

A maior parte dos povos trata um meio-orc como trataria um orc puro — atacando-o ou expulsando-o. Sua entrada será barrada na maioria das tavernas, estalagens ou mesmo cidades. Mas pessoas de bom coração podem, às vezes, dar-lhes chance de provar que são civilizados. E isso pode ser tudo de que precisam: estes seres são variados em personalidade, capazes de se adaptar, surpreender. Um meio-orc amistoso é raro — porque também é raro que o mundo seja amistoso com ele.

Por sua maior esperteza e adaptabilidade, um meio-orc pode chefiar uma tribo orc de forma inteligente, até mesmo fazendo acordos com outros povos — ou atacando de formas mais astutas. De fato, quando um bando orc cresce a ponto de ameaçar as comunidades do Reinado, muitas vezes isso acontece sob a liderança de um meio-orc.

Muitos meios-orcs se tornam aventureiros. Ser dono do próprio destino, viver sem se importar com o que outros pensam, desafiar todas as expectativas… essa pode ser a vida mais sonhada!

Meio-Orc Bandoleiro — ND 1

Humanoide (meio-orc) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +1 (+3 em subterrâneo), visão no escuro
Defesa 15, **Fort** +10, **Ref** +5, **Von** +1
Pontos de Vida 15
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +11 (1d6+13, 19).
À Distância Adaga +9 (1d4+7, 19).
Ataque Furtivo +2d6.

For 3, Des 1, Con 2, Int 0, Sab –1, Car –1

Equipamento Adaga x2, armadura de couro, espada curta. **Tesouro** Metade.

Meio-Orc Capanga — ND 1

Humanoide (meio-orc) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +3 (+5 em subterrâneo), visão no escuro
Defesa 16, **Fort** +11, **Ref** +4, **Von** +2
Pontos de Vida 12
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Maça +11 (1d8+12).
Ímpeto Agressor O meio-orc capanga recebe +1d10 na rolagem de dano de seu primeiro ataque na cena.

For 3, Des 1, Con 2, Int 0, Sab –1, Car –1

Equipamento Couro batido, maça. **Tesouro** Metade.

Meio-Orc Chefe — ND 5

Humanoide (meio-orc) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +4 (+6 em subterrâneo), visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +6
Pontos de Vida 190
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +18 (2d8+30, x3).
Ataque Furtivo +3d6.
Ordens (Movimento) O meio-orc chefe grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.
Urro Selvagem (Movimento) O chefe recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo até o fim da cena, mas não pode fazer nenhuma ação que exige calma e concentração.

For 5, Des 2, Con 4, Int 1, Sab 0, Car –1

Perícias Intimidação +7, Sobrevivência +6 (+8 em subterrâneo).
Equipamento Gibão de peles, machado de batalha. **Tesouro** Padrão.

Meio-Orc: Habilidades de Raça

Força +2, +1 em outro atributo (exceto Carisma).

Adaptável. Você recebe +2 em Intimidação e se torna treinado em uma perícia a sua escolha.

Criatura das Profundezas. Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo.

Sangue Orc. Você recebe +1 em rolagens de dano com armas corpo a corpo e de arremesso e é considerado um orc para efeitos relacionados a raça.

Longevidade. Normal.

Devotos. Qualquer.

Orc

"Você diz que orcs são impuros por serem miscigenados? Traz o narizinho mais perto e repete isso…"

— Brivaria, meia-elfa lutadora

O bando é formado por humanoides musculosos, com pele verde-acinzentada, focinho suíno e presas inferiores que se projetam fora da boca. Os olhos trazem um sinistro brilho avermelhado.

Quando alguém diz que humanoides monstruosos são violentos e estúpidos, quase sempre está falando de orcs.

Orcs são, talvez, o povo humanoide mais brutal e violento de Arton. Orcs existem em números vastos, espalhados por todo o mundo — de fato, é uma surpresa que nunca tenham formado reinos ou mesmo erguido impérios. Vivem em cavernas e túneis sob Arton, tanto por hábito quanto por necessidade: são sensíveis à luz do sol, que ofusca sua visão e reduz suas habilidades de combate.

A origem dos orcs é um mistério. Alguns afirmam que eles podem ter sido o povo mais antigo do mundo — ainda um esboço rudimentar, uma primeira tentativa dos deuses para povoar Arton. Para outros, orcs seriam seres misturados, mestiços, uma combinação de traços vistos em outras grandes raças. Talvez nem tenham sido criados pelos deuses; podem ser uma ocorrência acidental, ou então nascidos de algum experimento doentio.

Orcs existem há muito tempo, mas não parecem capazes de evoluir. Não aprendem nada novo, nem absorvem conhecimentos de outras culturas — a maior parte mal domina o fogo. Também não se organizam em grandes comunidades; formam apenas pequenas tribos que fazem guerra com as demais, lutando por território e recursos. Não sabem plantar ou criar animais, vivendo puramente de caça e pilhagem de outros povos. Talvez a única atividade "produtiva" que conseguem desempenhar bem seja a mineração: por viverem sob a terra, sabem escavar e encontrar minérios úteis, que usam para fabricar suas armas simples, mas letais.

Embora a raça orc apresente variações físicas extremas, todos são mental e culturalmente muito parecidos: ferozes e brutais, incapazes de entender qualquer linguagem exceto a força. Em combate, são rudes e óbvios — avançam em fúria aos urros, agitando as armas, sem qualquer tática ou estratégia. É quase impossível intimidar um orc: mesmo diante de coisas que não compreendem, como magia, sua reação imediata é atacar. Para o orc típico, não existe poder maior que a força bruta, nem resposta melhor que a violência.

Orcs são liderados por um chefe, que conquista esse posto pela força e selvageria. É raro um líder se manter no comando por muito tempo — logo será desafiado e vencido por alguém mais forte, jovem ou oportunista.

O destino de qualquer orc um pouco mais esperto que seus iguais é abandonar a tribo, ou ser logo massacrado. Esses podem se tornar aventureiros, com muito custo; ainda que bandos de heróis sejam conhecidos por acolher todo tipo de criatura inusitada, mesmo entre eles um orc será raro. Aqueles que conseguem ser aceitos precisam se esforçar em dobro para provar seu valor.

Orc Combatente — ND 1/2

Humanoide (orc) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +1 (+3 em subterrâneo), sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +5, **Ref** +3, **Von** +0
Pontos de Vida 8
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Maça +9 (1d8+7).

For 4, Des 1, Con 2, Int –1, Sab –1, Car –1

Equipamento Couro batido, maça. **Tesouro** Metade.

Orc Veterano — ND 1

Humanoide (orc) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +1 (+3 em subterrâneo), sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 16, **Fort** +10, **Ref** +5, **Von** +1
Pontos de Vida 14
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Marreta +11 (3d4+9).

For 4, Des 1, Con 3, Int –1, Sab –1, Car –1

Equipamento Couro batido, marreta. **Tesouro** Metade.

Orc Chefe — ND 2

Humanoide (orc) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3 (+5 em subterrâneo), sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2
Pontos de Vida 66
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +11 (1d8+12, x3).
Urro Selvagem (Movimento) O orc chefe recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo até o fim da cena, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração.

For 5, Des 2, Con 4, Int 0, Sab 0, Car 0

Perícias Intimidação +4, Sobrevivência +5 (+7 em subterrâneo).
Equipamento Gibão de peles, machado de batalha. **Tesouro** Padrão.

Orc: Habilidades de Raça

Força +2, Constituição +1, Inteligência –1.

Feroz. Você recebe +2 em rolagens de dano com armas corpo a corpo e de arremesso. Quando sofre dano de um inimigo, esse bônus se torna +4 até o fim de seu próximo turno.

Habitante das Cavernas. Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo. Entretanto, recebe sensibilidade a luz.

Vigor Brutal. Você recebe +2 em Fortitude e soma sua Força em seu total de pontos de vida.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Arsenal, Megalokk, Nimb, Tenebra.

Orc Rei — ND 5

Humanoide (orc) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +4 (+6 em subterrâneo), sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +15, **Ref** +11, **Von** +7, imunidade a atordoado e cansaço
Pontos de Vida 210
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +18 x2 (2d8+12, x3).
Aura de Fúria Outros orcs sob comando do orc rei em um raio de 30m recebem +2 na Defesa, em testes de perícia e em rolagens de dano.
Estocada Atroz Uma criatura atingida por um ataque de lança do rei fica sangrando (Fort CD 20 evita).

For 5, Des 1, Con 4, Int 0, Sab 0, Car 1

Equipamento Couro batido, escudo pesado, lança. **Tesouro** Dobro.

Orc Mutante

"Aquele maldito disse ser uma missão para caçar orcs! APENAS ORCS!"

— Glammad Hoggarimm, anão caçador

Em meio à horda monstruosa, algo ainda mais monstruoso emerge. Lembra um orc como os demais, mas ainda mais massivo, empunhando um tacape feito com o crânio de alguma grande besta com chifres. Mas a primeira coisa notável sobre ele é que tem duas cabeças!

Orc'Raarr é como são chamados os orcs mutantes.

Por suas numerosas deformidades, muitas vezes não há diferença externa visível entre os sexos dos orcs. Alguns suspeitam que eles nem mesmo se reproduzem como outros humanoides; na verdade

Orc Xamã e
Orc Mutante

eles "se formam" de alguma maneira não natural. Também existe a teoria de que orcs são uma raça feita de partes de todas as outras, reforçada pelo fato de que orcs podem cruzar com quase qualquer outra raça humanoide e produzir descendência. Quando acasalam com humanos ou seres de sangue humano (meios-elfos, minauros, lefou…), nascem meios-orcs. Com outros, o resultado são orcs que lembram versões distorcidas dessas raças, aumentando ainda mais sua diversidade física.

Não raras vezes, um orc apresenta habilidades jamais vistas em outros como ele — ou em qualquer criatura! É como se alguma entidade estivesse, até hoje, fazendo experimentos insanos em busca de uma raça "perfeita". Ou experimentos insanos sem objetivo algum, levando muitos a crer que os orcs foram criados por Nimb.

Seja pelo motivo que for, orcs podem apresentar mutações físicas extremas, como duas cabeças, três ou quatro braços e tantas outras. Estes podem acabar mais perigosos, conquistando a chefia de suas tribos pela força. Alguns até mesmo se tornam monstros poderosos, capazes de aterrorizar regiões inteiras.

Orc Mutante — ND 5

Humanoide (orc) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +5 (+7 em subterrâneo), sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +15, **Ref** +11, **Von** +7
Pontos de Vida 55
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +20 (1d12+18, x3) e mordida +20 (1d6+18).
Terceiro Braço (Livre) Se o orc mutante acerta o ataque de machado de guerra e o ataque de mordida em uma mesma criatura na mesma rodada, ele rasga a vítima com seu terceiro braço degenerado, causando mais 1d6+9 pontos de dano de corte.

For 6, Des 2, Con 4, Int –2, Sab –2, Car –2

Equipamento Machado de guerra. **Tesouro** Padrão.

Orc Mutante Superior — ND 10

Humanoide (orc) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +8 (+10 em subterrâneo), sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 34, **Fort** +22, **Ref** +15, **Von** +9
Pontos de Vida 372
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +29 (1d12+18), pancada +27 (1d8+18) e mordida +27 (1d6+18).
Mutações Cada orc mutante superior possui três mutações, escolhidas entre as seguintes.

- *Cabeça Adicional.* Quando faz um teste de Percepção ou Vontade, o orc rola dois dados e usa o melhor resultado.
- *Braço Direito Extra (Livre).* Se o orc acerta um ataque de pancada, pode usar a manobra agarrar (teste +29).
- *Braço Esquerdo Extra (Livre).* Se o orc acerta o ataque de tacape e o ataque de mordida em uma mesma criatura na mesma rodada, ele rasga a vítima com seu terceiro braço degenerado, causando 1d8+12 pontos de dano de corte.
- *Braços Longos.* O alcance natural do orc aumenta em 3m.
- *Mutação Constante.* O orc recebe cura acelerada 10.
- *Pernas Fortes.* O deslocamento do orc aumenta em +6m e ele ignora terreno difícil.
- *Uivo de Melancolia (Completa).* O orc emite um uivo de sofrimento que deixa todas as criaturas em alcance curto alquebradas (Von 26 evita).

For 9, Des 2, Con 4, Int –2, Sab 0, Car –3

Perícias Atletismo +20, Intimidação +8.
Equipamento Tacape macabro. **Tesouro** Padrão.

Orc Xamã

"Aquele ali parece estar… conjurando cura mágica? Não, isso é impossível!"

— Maethilda Avanya, elfa clériga de Tenebra

Embora todos os orcs sejam parecidos, um deles destoa dos demais. Usa mais adereços, traz pinturas corporais que poderiam ser símbolos sagrados. Então o que parecia impossível acontece: a criatura começa a gesticular e articular uma conjuração.

Orcs têm mais medo e ódio do que respeito pelos deuses. Diante de qualquer manifestação divina, tratam logo de tentar matar o responsável. Um orc devoto que demonstre algum poder divino em geral tenta manter isso em segredo, ou acaba morto muito cedo.

Às vezes, contudo, um orc escolhido para brandir poderes de uma divindade consegue prosperar, conquistar o respeito (ou temor) de seus iguais. Esses raros xamãs passam a atuar como conselheiros para os chefes — ou tornam-se chefes eles próprios, usando a aversão dos orcs pelos deuses para se manter no comando. Não raras vezes, ordenam que os orcs capturem vítimas para sacrifícios, com a intenção de agradar aos deuses (ou apenas satisfazer seu próprio prazer cruel).

Em batalha, o orc xamã é mais violento que outros clérigos, preferindo conjurar magias agressivas contra os inimigos em vez de curar os aliados.

Orc Xamã — ND 7

Humanoide (orc) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +13 (+15 em subterrâneo), sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 29, **Fort** +14, **Ref** +7, **Von** +20, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 196
Deslocamento 9m (6q)
Pontos de Mana 41
Corpo a Corpo Adaga x2 +29 (2d4+20, 19).
Urro Divino (Livre, 1 PM) Quando faz um ataque ou lança uma magia, o orc xamã soma sua Constituição à rolagem de dano desse ataque ou magia.
Magias Como um clérigo de Megalokk de 7º nível (CD 26).

- *Arma Espiritual (Padrão, 5 PM sustentada).* Uma vez por rodada, como uma ação livre, o xamã causa 3d6 pontos de dano de impacto automaticamente a uma criatura adjacente. Se não fizer isso e sofrer um ataque corpo a corpo nesta rodada, ele pode usar uma reação para causar este dano ao atacante.
- *Despedaçar (Padrão, 7 PM).* Um alvo em alcance curto sofre 4d8+8 pontos de dano de impacto se for uma criatura, ou o dobro disso sem aplicar RD se for um construto ou um objeto mundano Pequeno, e fica atordoado (Fort reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Físico Divino (Padrão, 3 PM).* Uma criatura adjacente recebe +2 em Força, Destreza ou Constituição até o fim da cena. Esse aumento não fornece PV ou PM adicionais.
- *Soco de Arsenal (Padrão, 7 PM).* Uma criatura em alcance médio sofre 6d6+3 pontos de dano de impacto e é empurrada 3m na direção oposta ao xamã (Fort reduz à metade e evita o empurrão).

For 3, Des 1, Con 2, Int –1, Sab 6, Car –1

Perícias Intimidação +9, Religião +13.
Equipamento Adaga, ossos de monstro x1d4, símbolo sagrado de Megalokk. **Tesouro** Padrão.

Sapo Atroz

"Ele destruiu meu vestido novo! Will, traga minha espada, vou fazer essa coisa pagar!"

— Kiara Al'Hohein, qareen nobre

Apenas os grandes olhos são visíveis na superfície da lama. No entanto, quando o monstro emerge, revela um corpanzil rugoso que poderia rivalizar com um hipopótamo.

Estes sapos gigantes têm origem misteriosa. Alguns dizem que eles surgem em locais contaminados por resíduos arcanos, enquanto outros afirmam ser recompensas do Grande Deus Sapo para seus devotos tabrachi. Talvez ambas as teorias estejam corretas.

Em estado selvagem, o sapo atroz faz tocaias em pântanos à espera de presas — ataca animais e humanoides sem distinção. Sua tática padrão é ficar imerso na água ou lama, deixando apenas os olhos expostos, o que torna difícil percebê-lo até ser tarde demais. Quando uma criatura Média ou menor fica ao alcance, ele dispara a língua envenenada, tentando paralisar a vítima e trazê-la para a água. Se sofrer qualquer dano, o sapo tentará submergir e fugir.

Sapo Atroz

ND 2

Monstro Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +3, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +15, **Ref** +7, **Von** +0
Pontos de Vida 95
Deslocamento 12m (8q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Língua +12 (1d6+6 impacto mais veneno, alcance 3m).
Agarrar Aprimorado (Livre) Língua (teste +16).
Boca de Sapo (Livre) No início de cada um de seus turnos, o sapo atroz causa 2d6+8 pontos de dano de impacto, mais veneno, na criatura que estiver agarrando com sua língua.
Salto Esmagador (Padrão) O sapo pula e cai sobre um oponente menor que ele em alcance curto. O alvo fica caído e sofre 2d6+12 pontos de dano de impacto (Ref CD 17 reduz à metade e evita a condição).
Veneno Perde 1d12 PV e fica paralisado por 1 rodada, Fort CD 18 evita a paralisia e reduz a perda de vida para 1d6.

For 6, Des 1, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +10 (+20 para saltar), Furtividade +7.
Tesouro 1d4 doses de veneno batráquio (CD 17 para extrair) e pedaço de língua (CD 17 para extrair).
Parceiro O sapo atroz é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m (normal e de natação) e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e +5 em testes de Atletismo para saltar. *Veterano:* você recebe +2 em testes para derrubar e desarmar. *Mestre:* muda o bônus de Atletismo para +10 e, uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para fazer uma manobra desarmar ou derrubar contra um alvo a até 3m.

Tabrachi

"Tenham cuidado. Soube que um povo-sapo maldito ronda por estes pântanos."

— Hyakunen, o Imortal (emboscado)

Embora humanoide, a criatura tem o aspecto de um grande sapo. Veste uma armadura rústica de couro e empunha uma lança. Da boca larga e rasgada pende uma língua grossa, mas ligeira, que lambe um dos olhos grandes e salientes.

Os tabrachi, mais conhecidos como "homens-sapos", são encontrados em pequenos bandos, sempre à procura de vítimas, para roubar seus pertences e oferecê-las como sacrifício a Inghlblhphollstgt, o Grande Deus Sapo. Embora sejam mais numerosos no infame Pântano dos Juncos, entre Deheon e Wynlla, podem ser encontrados por todo o Reinado. Sua tática favorita é manter-se à espreita sob as águas do pântano ou nas copas das árvores, usando sua furtividade para atacar transeuntes de surpresa.

Tabrachi Campeão e Sapo Atroz

Tabrachi: Habilidades de Raça

Constituição +2, Força +1, Carisma –1.

Batráquio. Você recebe visão na penumbra e deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre.

Linguarudo. Sua língua é uma arma natural que pode atacar inimigos a até 3m (dano 1d4, crítico x2, impacto). Ela é uma arma versátil, fornecendo +2 em testes para desarmar e derrubar. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a língua.

Saltador. Você recebe +10 em testes de Atletismo para saltar.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Megalokk, Nimb, Sszzaas, Tenebra.

Muitos grupos tabrachi são acompanhados por um ou mais campeões, os guerreiros de elite de seu povo. Entre estes, alguns cavalgam sapos atrozes; estes anfíbios monstruosos também podem estar protegendo seus locais sagrados.

Tabrachi Soldado — ND 1

Humanoide (tabrachi) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +2, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +5, **Ref** +10, **Von** +1
Pontos de Vida 12
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +11 (1d6+5) e língua +11 (1d4+5 impacto, alcance 3m).
À Distância Azagaia +7 (1d6+5).
Linguarudo O tabrachi soldado recebe +2 em testes para desarmar ou derrubar com a língua.

For 2, Des 2, Con 3, Int –1, Sab –1, Car –2

Perícias Atletismo +8 (+18 para saltar), Furtividade +4.
Equipamento Azagaia x2, couro batido, escudo leve, lança. **Tesouro** Nenhum.

Tabrachi Campeão — ND 3

Humanoide (tabrachi) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +4, visão na penumbra
Defesa 21, **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +3
Pontos de Vida 105
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +14 (1d6+3 mais veneno) e língua +14 (1d4+3 impacto mais veneno, alcance 3m).
À Distância Azagaia +11 (1d6+3 mais veneno).
Linguarudo O tabrachi campeão recebe +2 em testes para desarmar ou derrubar com a língua.
Veneno Peçonha comum (perde 1d12 PV, Fort CD 16 evita).

For 3, Des 2, Con 4, Int –1, Sab –1, Car –2

Perícias Atletismo +13 (+23 para saltar), Cavalgar +5, Furtividade +6.
Equipamento Azagaia x2, escudo pesado, gibão de peles, lança, 1d4 doses de peçonha comum. **Tesouro** Padrão.

TROG

"Pelo amor de todos os deuses, bicho pestilento, NÃO faça isso em minha taverna!"

— Jaufweet Marauder, dono da Taverna dos Marotos

O humanoide reptiliano é coberto de escamas verdes, com cabeça de lagarto e uma crista que começa na testa e continua até a base do pescoço. Seus olhos são amarelos, com pupilas verticais negras e profundas.

Trogloditas, ou trogs, são uma raça de ferozes homens-lagartos. Carnívoros, alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas preferem carne humanoide. Como répteis, têm sangue frio e se reproduzem através de ovos. Atingem a idade adulta rapidamente, aos 10 anos. Quanto à sua longevidade, há controvérsias — alguns sábios atribuem a eles o mesmo tempo de vida dos humanos, outros acham ser bem menos. O fato é que, por seu modo de vida violento, quase nenhum morre por causas naturais.

Trogs são violentos, rancorosos e mal-humorados, e suas faces de couro demonstram pouco além de rigidez zangada. Dizem que os trogloditas foram criados por Tenebra a partir de uma comunidade de anões. Isso explicaria muito sobre sua natureza, bem como seu ódio ancestral pelo povo anão. Trogs gostam de viver no subterrâneo, em grandes complexos de túneis. Também gostam de cerveja e sabem produzi-la. Entretanto, diferem radicalmente dos anões por sua falta de aptidão para forjar metais. Por isso valorizam tanto armas e outros objetos de aço — é sinal de status entre os trogs portar itens metálicos, vistos como joias.

Seria natural que os trogs vivessem em regiões isoladas, mas a verdade é bem diferente: a maior parte dos clãs vive em áreas montanhosas próximas a estradas e povoados de outras raças — que atacam com frequência, matando viajantes, comerciantes e aldeões para roubar armas, ferramentas e outras peças de metal. Trogs são combatentes ferozes: sua estratégia preferida é usar seu poder camaleônico, armar uma emboscada e atacar à distância, com azagaias. Os sobreviventes são enfraquecidos pelo óleo fedorento que os trogs secretam, e então enfrentados corpo a corpo.

A liderança da comunidade é exercida pelo mais forte. Trogs costumam duelar pelo comando dos clãs, mas alguns chefes abandonam seus postos por se cansarem da responsabilidade. Outros apenas esquecem que deveriam liderar, após alguns dias de bebedeira...

Trogs não abandonam seu bando, caso tenham escolha. Mas eventualmente surgem indivíduos que não se mostram cruéis ou caóticos o bastante, ou que por quaisquer outros motivos são diferentes. Estes partem ou são banidos. Com sorte, evitam ser mortos por aldeões furiosos ou aventureiros impetuosos. Com mais sorte ainda, acabam eles mesmos tornando-se aventureiros.

Trog Combatente — ND 1

Monstro (trog) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +0, visão no escuro
Defesa 16, **Fort** +10, **Ref** +5, **Von** +1
Pontos de Vida 11
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +11 (1d6+5) e mordida +11 (1d6+5).
À Distância Azagaia +9 (1d6+5).
Mau Cheiro (Padrão) Fortitude CD 15 evita.

For 3, Des 1, Con 3, Int –2, Sab 0, Car –1

Perícias Furtividade +7.
Equipamento Azagaias x2, lança.
Tesouro Metade.

Trog Caçador — ND 2

Monstro (trog) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +7, **Ref** +12, **Von** +3
Pontos de Vida 14
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +11 (1d6+7).
À Distância Arco longo +14 (1d8+12, x3).
Marca da Presa (Movimento) O trog caçador analisa uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, ele recebe +1d8 em rolagens de dano contra essa criatura.
Mau Cheiro (Padrão) Fortitude CD 16 evita.

For 2, Des 3, Con 3, Int –1, Sab 2, Car –1

Perícias Furtividade +13, Sobrevivência +7.
Equipamento Arco longo, flechas x20. **Tesouro** Metade.

Trog Rei dos Túneis — ND 5

Monstro (trog) Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +4
Pontos de Vida 226
Deslocamento 9m (6q), escavação 6m (4q)

Corpo a Corpo Duas garras +17 (1d8+6) e mordida +17 (1d8+6).
Dilacerar Se o trog rei dos túneis acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 2d8+6 pontos de dano.

Trog e Trog Anão

Gosto por Tripas O rei recebe +2 em rolagens de dano contra criaturas em que já tenha causado dano nesta cena.
Mau Cheiro (Padrão) Fortitude CD 20 evita.
Terror dos Túneis Uma criatura que comece seu turno em alcance curto do rei dos túneis fica apavorada por 1 rodada e então abalada (Von CD 20 muda para abalada por 1 rodada e a criatura não pode mais ser afetada por esta habilidade até o fim da cena).

For 5, Des 1, Con 5, Int –2, Sab 0, Car –1

Perícias Furtividade +7, Intimidação +7.
Tesouro Metade.

Trog Anão

"Me chamou de nanico? ME CHAMOU DE NANICO??"
— Tork, trog anão

A criatura parece uma estranha combinação entre um anão e um homem-lagarto. Tem a estatura atarracada do primeiro, a face reptiliana escamada do segundo e a rabugice somada de ambos! Usa armadura metálica e empunha um machado, parecendo muito disposto a enterrá-lo nas tripas de quem chegar perto.

Trogloditas temem os deuses mais do que os respeitam ou veneram. Para eles, sua criadora Tenebra é uma terrível Rainha das Trevas, pronta a puni-los por qualquer pequeno deslize. Desesperados por agradá-la, realizam cerimônias tribais que muitas vezes envolvem oferendas e sacrifícios.

Trogs consideram sua ligação com os anões uma maldição. Pensam neles como os filhos que a deusa realmente ama. Assim, o ocasional nascimento de um trog anão é visto com grande ressentimento — um sinal agourento de que a deusa está mostrando aos trogs como eles foram um dia, ou como "deveriam ser". Esses anões são logo mortos ou, por temor de desagradar ainda mais a deusa, expulsos de suas cavernas.

Sem uma tribo e com escassas chances de aceitação nas cidades humanas, o trog anão pode acabar isolado como um monstro qualquer nas profundezas de alguma masmorra. Alguns, contudo, conseguem se tornar aventureiros e integrar equipes.

Habilidades de Trogs

Todos os trogs possuem as seguintes habilidades.

Mau Cheiro (Padrão). O trog expele um gás fétido. Todas as criaturas (exceto trogs) em alcance curto ficam enjoadas por 1d6 rodadas (Fortitude evita). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia. *Veneno.*

Sangue Frio. O trog sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de frio.

Raça Variante: Trog Anão

Trog anão é uma variante da raça trog. Para criar um personagem desta raça, use as habilidades de trog, mas reduza a Destreza em –1 e substitua Reptiliano pela seguinte habilidade.

Quase Anão. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe visão no escuro e +1 PV por nível. Além disso, seu deslocamento é 6m (em vez de 9m), mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

Trog Anão Bruto — ND 1

Monstro (trog) Médio

Iniciativa +1, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +11, **Ref** +0, **Von** +5
Pontos de Vida 35
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +9 (1d12+3, x3) e mordida +9 (1d6+3).
Mau Cheiro (Padrão) Fortitude CD 14 evita.
Sobrevivente Quando faz um teste de resistência, o trog anão bruto rola dois dados e usa o melhor resultado.

For 3, Des 0, Con 4, Int –2, Sab 0, Car –1

Perícias Sobrevivência +7.
Equipamento Loriga segmentada, machado de guerra. **Tesouro** Metade.

Trog Anão Eremita — ND 8

Monstro (trog) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +18, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +22, **Ref** +6, **Von** +16
Pontos de Vida 330
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +26 (3d6+20, x3) e mordida +26 (2d6+18).
Armadura Fúngica (Reação) Quando o trog anão eremita sofre dano, todas as criaturas adjacentes perdem 2d12 pontos de vida. *Veneno.*
Gosto por Tripas O trog recebe +2 em rolagens de dano contra criaturas em que já tenha causado dano na cena.
Mau Cheiro (Padrão) Fortitude CD 26 evita.
Sobrevivente Quando faz um teste de resistência, o trog rola dois dados e usa o melhor resultado.

For 7, Des –1, Con 6, Int 0, Sab 2, Car –2

Perícias Sobrevivência +20.
Equipamento Machado de guerra atroz. **Tesouro** Metade.

OGRO

"Eles são fortes como touros e quase tão espertos. Ah, você já ouviu essa..."

— Horatikk, bardo goblin

Quando ouvia que algo é "grande como um ogro", talvez você não soubesse o significado exato da comparação — mas agora sabe. Aquilo que se aproxima a passadas pesadas é alto e robusto como um antigo carvalho, uma montanha de músculos em forma humanoide, encimada por uma cabeça diminuta. Tão feio quanto forte, coberto de pelos desgrenhados, verrugas e manchas. Veste peles e couro de animais que matou, e empunha uma clava grande como uma tora.

Ogro: Habilidades de Raça

Força +3, Constituição +2, Inteligência –1, Carisma –1.

Quanto Maior o Tamanho... Você é um humanoide do subtipo gigante; seu tamanho é Grande e você recebe visão na penumbra.

...Maior a Porrada! Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para causar +1d8 pontos de dano do mesmo tipo.

Camada de Ingenuidade. Você sofre –5 em Intuição e Vontade.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Arsenal, Megalokk, Tenebra.

Grandes e fortes como touros (e quase tão espertos), estes gigantes primitivos são também solitários e mal-humorados, quase nunca encontrados em bandos. No entanto, por sua estupidez, são frequentemente convencidos a acompanhar bandidos e gnolls, em troca de diversão ou guloseimas. Também é comum encontrá-los servindo a bruxos ou cultistas. Enganar um ogro não é tarefa difícil, sendo muito mais recomendado que tentar vencê-lo pela força bruta. Mesmo quando enfurecidos, ogros podem cair em provocações e ser levados a cometer erros.

Ogros são combatentes brutais, mas rústicos. Normalmente usam apenas tacapes, embora causem grande dano com essas armas improvisadas. Sua estratégia é simples: bater com força, matar e devorar os restos da vítima enquanto ainda quentes…

Ogros não desenvolvem tecnologia; vivem de saque, roubo e pilhagem. Carnívoros, alimentam-se de praticamente qualquer criatura — incluindo humanos, elfos, anões e hynne (pelos quais têm certa predileção). Sua única outra forma de conseguir comida e equipamento é recebendo-os de algum vilão que os recrute; por sua combinação de força e inépcia, ogros são muito utilizados como guardas, soldados e capangas. Estes recebem armas e armaduras melhores, tornando-se uma ameaça ainda maior que seus primos mais selvagens.

Contam-se histórias sobre ogros que teriam se reunido a grupos de aventureiros. Essa ocorrência é muito rara, mas não impossível; o gigante bruto contribui com sua enorme força e resistência, embora também cause problemas de muitas maneiras.

Armadilhas Kobolds, Enxame Kobold*, Enxame Larval, Gangue Goblin, Gnoll Caçador de Cabeças, Gnoll Capanga, Gnoll Líder de Alcateia, Gnoll Vuul'rak, Gnoll Xamã, Goblin Salteador*, Kobold, Kobold Bruto, Kobold Explosivo, Kobold-Mãe, Kobold Xamã, Matrona Gnoll, Minotauro da Manada, Mycotann, Ogro Furioso, Slark, Vagalhão Kobold.

Ogro — ND 4

Humanoide (gigante) Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +1, visão na penumbra
Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +0
Pontos de Vida 130
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +16 (1d12+18).
Burro Demais... O ogro sofre –5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizados).
...Para Morrer! Todo o dano de corte, impacto e perfuração que o ogro sofre é reduzido à metade.

For 7, Des 0, Con 4, Int –3, Sab –2, Car –2

Perícias Atletismo +12, Intuição –5.
Equipamento Tacape aumentado. **Tesouro** Padrão.

Ogro Caçador — ND 7

Humanoide (gigante) Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +2, visão na penumbra
Defesa 29, **Fort** +20, **Ref** +14, **Von** +4
Pontos de Vida 265
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape x2 +24 (3d6+21).
Grande Demais... Todo dano de corte, impacto e perfuração que o ogro caçador sofre é reduzido à metade e ele pode se deslocar normalmente ao agarrar (e arrastar) um alvo.
...Para se Importar! O ogro sofre –5 em Intuição e Vontade (já contabilizados). Porém, efeitos negativos não permanentes que ele sofra que durem mais que 2 rodadas têm a duração reduzida para 2 rodadas.

For 9, Des 0, Con 5, Int –3, Sab –1, Car –2

Perícias Atletismo +16, Intuição –3.
Equipamento Tacape aumentado. **Tesouro** Metade.

Ogro Capanga — ND 11

Humanoide (gigante) Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +4, visão na penumbra
Defesa 36, **Fort** +23, **Ref** +18, **Von** +8, imunidade a enfeitiçado
Pontos de Vida 111
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Marreta x2 +36 (3d6+49).
Cruel Demais... Cada ataque de marreta do ogro capanga atinge todas as criaturas ao seu redor. Para cada ataque, ele faz um único teste e compara seu resultado com a Defesa de cada criatura em seu alcance.
...Para Sentir! O ogro sofre –5 em Intuição e Vontade (já contabilizados). Porém, efeitos negativos não permanentes que ele sofra que durem mais que 2 rodadas têm a duração reduzida para 2 rodadas e as penalidades numéricas de quaisquer condições que ele sofra são reduzidas à metade.

For 11, Des 0, Con 6, Int –3, Sab –1, Car –2

Perícias Atletismo +20, Intuição +4.
Equipamento Marreta aumentada cruel. **Tesouro** Metade.

CAPANGAS & BANDOLEIROS

Este grupo reúne adversários encontrados em estradas pouco percorridas, becos escuros, antros de quadrilhas criminosas, ou como soldados e guarda-costas de vilões menores. São bandidos e assaltantes comuns, buscando aliviar os fracos e indefesos de seus parcos pertences, ou satisfeitos em seguir ordens de alguém mais capaz. Podem ser motivados por ganância, crueldade ou escassez em regiões assoladas pela guerra. Ou apenas pertencem a culturas violentas que não conhecem outra forma de viver, exceto pilhar outros.

Quase todos são covardes. Não se importam em lutar sujo: recorrem a emboscadas, ataques à distância e grandes números. Uma de suas táticas favoritas é aguardar escondidos junto a alguma trilha onde já prepararam armadilhas, ou tirar proveito de algum obstáculo natural que torne difícil alcançá-los. Podem, por exemplo, se posicionar no alto de um desfiladeiro para emboscar viajantes em uma trilha abaixo.

É raro que estes bandidos ataquem aventureiros bem armados, exceto por engano, ou caso estejam em grande vantagem (pelo menos três para um). Muito mais comum é que estejam ameaçando alguma vítima indefesa quando os heróis aparecem para impedi-los. Em geral, quando um confronto acontece, basta que um deles seja derrubado para que todos os demais fujam ou rendam-se — exceto quando intimidados por um líder poderoso.

BANDIDO

"Nada nesta mão! Nada nesta outra! E agora, nada entre suas orelhas!"

— Cooper Al'Aziz, humano ladino

Há três assaltantes cheios de valentia em torno da jovem filha do taverneiro. Quando percebem sua chegada, eles devolvem olhares ferozes, mas as clavas em suas mãos perdem firmeza.

O mais comum e débil dos malfeitores, a ralé do crime. Muitos são apenas valentões mal-intencionados, tirando proveito dos mais fracos. Outros são forçados pela miséria, buscando apenas sobreviver. Atuam em trilhas desertas nos ermos ou ruas de grandes cidades, sempre em pequenos grupos — um bandido agindo sozinho estará realmente desesperado, caindo de joelhos e implorando perdão diante da mínima ameaça. Conforme a região onde são encontrados, muitas vezes são humanos, mas é possível que pertençam a quase qualquer povo.

Em terras distantes e inexploradas, estas fichas também podem representar qualquer humanoide com o hábito de espreitar rotas e atacar forasteiros.

Bandido Comum — ND 1/4

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +1
Defesa 13, **Fort** +1, **Ref** +3, **Von** –1
Pontos de Vida 6
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Clava +7 (1d6+3)

For 1, Des 2, Con 1, Int 0, Sab –1, Car 0

Perícias Furtividade +5.
Equipamento Clava. **Tesouro** Metade.

Bandido Ligeiro — ND 1/2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +1
Defesa 15, **Fort** +3, **Ref** +5, **Von** +0
Pontos de Vida 9
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Clava +9 (1d6+5).
À Distância Funda +9 (1d6+1).

For 1, Des 2, Con 1, Int 0, Sab –1, Car 0

Perícias Furtividade +6.
Equipamento Clava, funda, pedras x20. **Tesouro** Metade.

Bandido Selvagem — ND 1

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +3
Defesa 16, **Fort** +8, **Ref** +6, **Von** +2
Pontos de Vida 12
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança x2 +11 (1d6+5).
À Distância Azagaia +11 (1d6+5).
Arremesso de Emboscada (Livre) Uma única vez em seu primeiro turno de combate, o bandido selvagem saca uma azagaia e faz um ataque à distância com ela.

For 2, Des 1, Con 1, Int 0, Sab 0, Car –1

Perícias Furtividade +7, Sobrevivência +2.
Equipamento Azagaia x3, escudo leve, lança.**Tesouro** Metade.

Capanga

"Muito bem. Agora que estamos conversados, vai me levar a seu chefe."

— Lillian Amaryllis, alcaide da Guarda de Valkaria

A entrada do esconderijo é vigiada por um homem enorme com um tacape, e um minotauro ainda maior com um machado. Nenhum deles parece estar aqui para fazer amigos.

"Capanga" é como são chamados os bandidos que trabalham como soldados ou guarda-costas para um chefe de quadrilha, líder de guilda ou vilão menor. Quase todos são muito fortes e pouco espertos — "você não é pago para pensar!" é algo que ouvem bastante. Outros, mais perigosos (os assim chamados jagunços), sabem usar armas de pólvora. Quando um "trabalho" envolve a possibilidade de confronto físico, ou a intimidação de algum comerciante em débito, é certo que dois ou três capangas serão parte do bando.

Nem todos os capangas são bandidos ou rufiões. Em lugares perigosos, pessoas comuns os contratam para proteger seus negócios, não sendo raro encontrá-los atuando como seguranças em tavernas ou escoltando mercadores. Pode causar espanto que um capanga na verdade tenha alma bondosa, ainda que a natureza de seu trabalho não permita muita gentileza.

Capangas costumam ser humanos, mas há exceções. Com a queda do Império de Tauron, muitos de seus outrora orgulhosos guerreiros caíram em desgraça. Por sua grande força, minotauros acabaram se tornando capangas bastante cobiçados pelos chefões do crime.

Capanga — ND 1/2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +2
Defesa 13, **Fort** +5, **Ref** +3, **Von** +0
Pontos de Vida 7
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +10 (1d10+5).
Ímpeto Agressor O capanga recebe +1d10 na rolagem de dano de seu primeiro ataque na cena.

For 3, Des 1, Con 1, Int –1, Sab 0, Car –1

Equipamento Tacape. **Tesouro** Metade.

Jagunço — ND 2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +3
Defesa 18, **Fort** +8, **Ref** +9, **Von** +5, imunidade a medo
Pontos de Vida 21
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa x2 +14 (1d8+6, 19).
À Distância Pistola +14 (2d6+6, 19/x3).
Saque Rápido O jagunço pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.

For 2, Des 3, Con 2, Int –1, Sab 0, Car –1

Perícias Intimidação +6, Sobrevivência +5.
Equipamento Balas x20, couro batido, espada longa, pistola.
Tesouro Metade.

Capanga e
Capanga Minotauro

Capanga Minotauro

ND 3

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +2, faro
Defesa 22, **Fort** +15, **Ref** +5, **Von** +10
Pontos de Vida 35
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +17 (2d6+15, x3) e chifres +17 (1d6+15).
À Distância Azagaia +17 (1d6+10).
Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o capanga minotauro fica abalado.

For 5, Des 0, Con 3, Int –1, Sab 0, Car –1

Equipamento Azagaia x3, cota de malha, escudo pesado, machado de batalha. **Tesouro** Metade.

Chefe do Crime

"Já esperava por sua visita, alcaide. Baixe essa espada, ou aqueles reféns vão sofrer."

— Keiramm-Seis-Orelhas, lefou ladino

Diante dos marginais, uma figura altiva parece se sobressair. Os demais o observam, ansiosos, como se aguardando suas ações. De peito estufado, ele ergue a espada curta e lança um olhar desafiador.

Em grupos de dez ou mais bandidos, algum bandoleiro mais forte ou esperto acabará assumindo a liderança. Um bandido chefe não se limita a dar ordens: ele luta e se arrisca com seus companheiros. Inspirados por sua presença, estes grupos podem se tornar audaciosos e imprudentes, atacando caravanas com escoltas armadas ou mesmo grupos de aventureiros.

Enquanto o chefe está ativo, o grupo pode seguir lutando mesmo que um ou dois membros caiam. Contudo, quando ele é derrotado, os demais geralmente fogem ou se rendem.

Chefe Bandido — ND 1

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +2
Defesa 16, **Fort** +5, **Ref** +8, **Von** +3
Pontos de Vida 30
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +9 (1d6+5, 19).
À Distância Adaga +7 (1d4+3, 19).
Ataque Furtivo +2d6.

For 3, Des 2, Con 2, Int 0, Sab 0, Car 1

Perícias Furtividade +7, Intimidação +6.
Equipamento Adaga, espada curta **Tesouro** Padrão.

Chefe Bandido

Chefe de Gangue — ND 2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +6
Defesa 19, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +4, resistência a medo +5
Pontos de Vida 63
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +12 (1d8+5, 19) e espada curta +12 (1d6+5, 19).
Ataque Furtivo +2d6.
Ordens (Movimento) O chefe grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

For 3, Des 2, Con 2, Int 1, Sab 0, Car 1

Perícias Furtividade +7, Intimidação +7.
Equipamento Couro batido, espada curta, espada longa. **Tesouro** Padrão.

Chefe de Quadrilha — ND 4

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +5
Defesa 22, **Fort** +14, **Ref** +11, **Von** +5, resistência a medo +5
Pontos de Vida 120
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +16 (1d8+6, 19) e espada curta +16 (1d6+6, 19).
Ataque Furtivo +3d6.
Ordens (Movimento) O chefe grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.
Tropas Dispensáveis (Reação) Uma vez por rodada, quando é afetado por um ataque ou efeito, o chefe faz com que um aliado adjacente sofra todos os efeitos em seu lugar.

For 3, Des 3, Con 2, Int 1, Sab 0, Car 1

Perícias Furtividade +8, Intimidação +8.
Equipamento Bandana, couro batido, espada curta certeira, espada longa. **Tesouro** Padrão.

Clérigo de Hyninn

"Hyninn? Deus dos Ladrões? Não, nunca ouvi falar."
— Herrig, suraggel clérigo de Hyninn

Em seu manto puído, o goblin tem o aspecto de um ladrão maltrapilho comum, até dizer sutilmente algo como "fazei-me mais esperto que os mais espertos" e começar a conjuração de uma magia.

Embora dificilmente vistos como "sacerdotes" no sentido mais estrito, muitos clérigos de Hyninn dedicam-se a zelar pelos bandidos e delinquentes, aqueles preferidos por sua divindade. Em grandes cidades, seus templos ocultos acolhem criminosos

fugitivos, onde são curados e acobertados dos olhares da lei, ou até treinados para melhorar suas habilidades. Mas engana-se quem vê este clérigo como um defensor dos fracos! No momento em que um "protegido" demonstra um pingo de ingenuidade ou estupidez, será escorraçado como o indigno que é!

Com seus poderes, não é raro que clérigos de Hyninn se tornem chefões do crime, usando os milagres do Deus dos Ladrões para assegurar o sucesso de sua organização. Se a lei ou aventureiros ameaçam suas operações, o próprio clérigo acompanhará um grupo de capangas para liquidá-los, provendo suporte mágico durante o combate. Contudo, quando a derrota parece próxima, não hesitará em invocar algum milagre para escapar — afinal, Hyninn abençoa os mais espertos.

Sacerdote de Hyninn — ND 2

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +6, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +5, **Ref** +7, **Von** +12, imunidade a efeitos mentais
Pontos de Vida 49
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Pontos de Mana 28
Corpo a Corpo Adaga x2 +10 (1d4+5, 19).
Bênção do Gatuno (Livre) Uma vez por cena, o sacerdote de Hyninn lança uma magia como uma ação livre, pagando seu custo normal.
Forma de Macaco (Completa, 2 PM) O sacerdote se transforma em um macaco. Ele adquire tamanho Minúsculo (+5 em Furtividade e –5 em testes de manobra). Seu equipamento desaparece (e ele perde seus benefícios) até voltar ao normal, mas suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura indefinidamente, mas termina caso ele faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano.
Malandragem Divina (Livre, 1 PM) Quando faz um teste de perícia, o sacerdote usa Enganação no lugar da perícia original.
Magias Como um clérigo de Hyninn de 2º nível (CD 18).

- *Arma Espiritual (Padrão, 2 PM)* Até o fim da cena, o sacerdote recebe +1 na Defesa e, uma ver por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, pode usar uma reação para causar 2d6 pontos de dano de corte no atacante.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 2 PM)* Uma criatura adjacente cura 3d8+3 PV.
- *Despedaçar (Padrão, 1 PM)* Um alvo em alcance curto sofre 1d8+2 pontos de dano de impacto se for uma criatura, ou o dobro disso sem aplicar RD se for um construto ou um objeto mundano Pequeno, e fica atordoado (Fort reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.

For –1, Des 3, Con 1, Int 0, Sab 3, Car 2

Perícias Enganação +7, Ladinagem +10, Religião +6.
Equipamento Adaga, gazua, símbolo sagrado de Hyninn. **Tesouro** Padrão.

Clérigos de Hyninn

Alto Sacerdote de Hyninn

ND 8

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +13
Defesa 30, **Fort** +10, **Ref** +15, **Von** +19, imunidade a efeitos mentais
Pontos de Vida 175
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 60
Corpo a Corpo Adaga x2 +24 (1d4+12, 19).
Bênção do Gatuno (Livre) Uma vez por cena, o alto sacerdote de Hyninn lança uma magia como uma ação livre, pagando seu custo normal.
Fé na Sorte (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano, o alto sacerdote reduz esse dano à metade.
Forma de Macaco (Completa, 2 PM) O alto sacerdote se transforma em um macaco. Ele adquire tamanho Minúsculo (+5 em Furtividade e –5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de escalada 9m. Seu equipamento desaparece (e ele perde seus benefícios) até voltar ao normal, mas suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura indefinidamente, mas termina caso ele faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano.
Malandragem Divina (Livre, 1 PM) Quando faz um teste de perícia, o alto sacerdote usa Enganação no lugar da perícia original.
Magias Como um clérigo de Hyninn de 8º nível (CD 28).

- *Arma Espiritual (Padrão, 6 PM)* Até o fim da cena, o alto sacerdote recebe +2 na Defesa e, uma ver por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, pode usar uma reação para causar 3d6 pontos de dano de corte no atacante.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 8 PM)* Uma criatura adjacente cura 9d8+9 PV.
- *Despedaçar (Padrão, 7 PM)* Um alvo em alcance curto sofre 4d8+8 pontos de dano de impacto se for uma criatura, ou o dobro disso sem aplicar RD se for um construto ou um objeto mundano Pequeno, e fica atordoado (Fort reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Enxame de Pestes (Completa, 7 PM, sustentada)* Um enxame de palhaços em miniatura surge em alcance médio e ocupa um quadrado de 1,5m. No fim de cada um dos turnos do alto sacerdote, o enxame causa 4d12 pontos de dano de corte a qualquer criatura em seu espaço (Fort reduz à metade). O alto sacerdote pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame 12m.

For 0, Des 3, Con 1, Int 1, Sab 5, Car 4

Perícias Enganação +16, Furtividade +13, Ladinagem +14, Religião +14.
Equipamento Adaga, capa esvoaçante aprimorada, gazua, manto eclesiástico, símbolo sagrado de Hyninn. **Tesouro** Padrão.

Devoto de Hyninn

"Ele veio por esta passagem, juro! Deve estar por perto. Ei, aquilo é um macaco?"

— Adalbert de Deheon, patrulheiro de Valkaria

O ladrão está cercado, sua fuga parece impossível, até que ele murmura uma oração ligeira. Diante de seus olhares incrédulos, ele se transforma em um pequeno macaco e escala a muralha, sumindo do outro lado.

Serão os bandidos que buscam a proteção de Hyninn, ou será Hyninn que os torna bandidos? Talvez ambas as afirmações sejam verdadeiras. O fato é que muitos marginais invocam o Deus dos Ladrões antes de praticar algum delito, alguns com tanto fervor que terminam por atrair suas graças. Para estes, furtar não é apenas modo de vida ou ato de ousadia: é sua religião.

Embora não seja um clérigo, o devoto de Hyninn pode impressionar bandidos medíocres com seus parcos poderes, tornando-se líder de pequenos grupos.

Devoto de Hyninn Manhoso

ND 1/2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3
Defesa 13, **Fort** –1, **Ref** +6, **Von** +3, imunidade a efeitos de movimento
Pontos de Vida 12
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +6 (2d4+5, 19).
No Bolso Dói Mais Quando acerta um ataque em corpo a corpo, para cada 1 ponto de dano causado, o devoto de Hyninn manhoso rouba T$ 1 da vítima. Mesmo que o devoto de Hyninn seja derrotado, há 50% de chance de que esses tibares tenham desaparecido para sempre, pela graça de Hyninn.
Truque de Espelhos (Reação) Uma vez por rodada, quando é atacado, o devoto pode enganar o atacante com uma distração, como um reflexo em uma janela, fazendo com que o ataque erre automaticamente (Von CD 15 evita). O devoto só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.

For –1, Des 2, Con 0, Int 1, Sab 0, Car 2

Perícias Enganação +6, Furtividade +6, Ladinagem +6.
Equipamento Adaga, gazua. **Tesouro** Metade.

Devoto de Hyninn Simão

ND 1

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +3
Defesa 15, **Fort** +0, **Ref** +11, **Von** +5, imunidade a efeitos de movimento
Pontos de Vida 26
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +8 (2d4+10, 19).
No Bolso Dói Mais Quando acerta um ataque em corpo a corpo, para cada 1 ponto de dano causado, o devoto de Hyninn simão rouba T$ 1 da vítima. Mesmo que o devoto de Hyninn seja derrotado, há 75% de chance de que esses tibares tenham desaparecido para sempre, louvado seja Hyninn.
Truque de Espelhos (Reação) Uma vez por rodada, quando é atacado, o devoto pode enganar o atacante com uma distração, como um reflexo em uma janela, fazendo com que o ataque erre automaticamente (Von CD 16 evita). O devoto só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.

For –1, Des 3, Con 0, Int 1, Sab 0, Car 2

Perícias Enganação +6, Furtividade +7, Ladinagem +7.
Equipamento Adaga, gazua. **Tesouro** Metade.

Devoto de Hyninn Velhaco

ND 4

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +5
Defesa 22, **Fort** +4, **Ref** +16, **Von** +10, imunidade a efeitos de movimento e surpreendido
Pontos de Vida 88
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga x2 +15 (1d4+8, 18).
Malandríssimo Quando o devoto de Hyninn velhaco passa em um teste de resistência contra um efeito de um inimigo, esse inimigo perde 3 PM.
No Bolso Dói Mais Quando acerta um ataque em corpo a corpo, para cada 1 ponto de dano causado, o devoto rouba T$ 1 da vítima. Mesmo que o devoto seja derrotado, há 90% de chance de que esses tibares tenham desaparecido para sempre, pois é grande a mão de Hyninn.
Truque de Espelhos (Reação) Uma vez por rodada, quando é atacado, o devoto pode enganar o atacante com uma distração, como um reflexo em uma janela, fazendo com que o ataque erre automaticamente (Von CD 20 evita). O devoto só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.

For 0, Des 4, Con 0, Int 1, Sab 0, Car 3

Perícias Enganação +10, Furtividade +10, Ladinagem +10.
Equipamento Adaga precisa, capa esvoaçante, gazua. **Tesouro** Metade.

Gatuno

"A maior qualidade de uma boa ladra é ser imperceptível."
— Kira, medusa ladina

O guarda do portão cai inconsciente, um pequeno dardo cravado no pescoço. Nenhum sinal do atacante, exceto por um breve farfalhar da folhagem na copa da árvore ao longe.

O gatuno é o clássico ladrão furtivo e acrobático que corre sobre telhados, entra pelas janelas, engana sentinelas e espreita na escuridão. Ele é mais ágil, esperto e audacioso que o bandido comum. Com a motivação certa, talvez até venha a se tornar um ladino aventureiro.

Contra heróis focados em combate, gatunos são adversários desafiadores — porque quase nunca lutam de fato, apenas atacam furtivamente das sombras. Se o alvo não caiu, o gatuno foge e desiste, ou aguarda outra oportunidade. Poucas vezes um gatuno está interessado em matar; ele é um ladrão, não um assassino (assassinos são muito mais caros!). Quando um confronto é inevitável, sua meta será apenas incapacitar o oponente para então roubar aquilo que procura.

Gatunos agem sozinhos, formando grupos apenas para grandes golpes, como invadir e roubar tesouros em algum castelo. Alguns também trabalham para guildas e quadrilhas, em missões de roubo ou reconhecimento para golpes posteriores. Grupos de aventureiros em viagem, portando itens valiosos, também podem ser alvos de um gatuno: ele provavelmente vai esperar que todos durmam para roubá-los. Caso um deles esteja acordado, vigiando, pode atraí-lo para uma emboscada ou incapacitá-lo com sonífero.

Estas estatísticas também podem representar espiões ou ninjas.

Coletor de Arsenal, Gnoll Caçador de Cabeças, Gnoll Capanga, Gnoll Líder de Alcateia, Gnoll Vuul'rak, Gnoll Xamã, Goblin Salteador*, Guardas*, Harpia, Kaijin, Kappa, Matrona Gnoll, Meio-Orc, Nezumi, Ogro, Orc, Orc Xamã, Tabrachi, Trog, Trog Anão.

Gatuno

ND 1

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +2
Defesa 14, **Fort** +0, **Ref** +11, **Von** +5
Pontos de Vida 25
Deslocamento 9m (6q), escalada 6m (4q)

Corpo a Corpo Porrete +9 (1d6+5 não letal).
Ataque Furtivo +2d6.
Pancada na Cabeça Uma criatura atingida por um ataque furtivo do gatuno fica inconsciente e caída ou, se estiver envolvida em combate ou outra situação perigosa, fica exausta por 1 rodada, depois fatigada (em ambos os casos, Fort CD 16 reduz para fatigada por 1d4 rodadas).
Sombra O gatuno não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal e reduz a penalidade por atacar e fazer outras ações chamativas para –10.

For 0, Des 3, Con 1, Int 1, Sab 0, Car 0

Perícias Acrobacia +7, Furtividade +10, Ladinagem +7.
Equipamento Armadura de couro, gazua, porrete. **Tesouro** Padrão.

Gatuno Mestre

ND 3

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +3
Defesa 19, **Fort** +3, **Ref** +15, **Von** +9, evasão, resistência a efeitos de movimento +3
Pontos de Vida 68
Deslocamento 9m (6q), escalada 6m (4q)

Corpo a Corpo Porrete +14 (1d6+7 não letal).
Ataque Furtivo +3d6.
Bomba de Fumaça (Padrão) O gatuno mestre prepara e arremessa uma bomba de fumaça em um ponto em alcance curto. A bomba libera uma fumaça espessa em um raio de 6m a partir do impacto; a fumaça obscurece toda a visão, fornece camuflagem para criaturas a até 1,5m e camuflagem total para criaturas a partir de 3m e dura até o fim da cena.
Pancada na Cabeça Uma criatura atingida por um ataque furtivo do gatuno mestre fica inconsciente e caída ou, se estiver envolvida em combate ou outra situação perigosa, fica exausta por 1 rodada, depois fatigada (em ambos os casos, Fort CD 19 reduz para fatigada por 1d4 rodadas).
Sombra O gatuno mestre não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal e reduz a penalidade por atacar e fazer outras ações chamativas para –10.

For 0, Des 4, Con 1, Int 1, Sab 0, Car 0

Perícias Acrobacia +9, Furtividade +12, Ladinagem +10.
Equipamento Armadura de couro, bomba de fumaça x3, gazua aprimorada, porrete. **Tesouro** Padrão.

DUPLO

"Por onde andou? Não se afaste outra vez, fico preocupada! Vem, vamos continuar, eu vou na frente."
— Marenn Loramis, sereia clériga de Oceano (últimas palavras)

Quando seu disfarce é enfim desmascarado, a sacerdotisa élfica sorri com malícia — e se transforma em algo muito diferente. Lembra um boneco ou manequim de pele branca, sem feições. Sem nariz, orelhas ou cabelo; apenas olhos negros e uma pequena boca redonda, sem qualquer expressão. As mãos agora possuem longas garras negras, que a criatura parece disposta a usar.

Duplos — também chamados *doppelgangers* — são os mestres supremos do disfarce. Seres estranhos, capazes de assumir a forma daqueles que encontram. Dizem que uma das primeiras ações de Hyninn, assim que ascendeu ao posto de divindade maior no Panteão, foi dar vida a estes traiçoeiros.

O duplo pode se transformar em qualquer criatura humanoide, seja grande como um ogro ou pequena como um hynne. É uma transformação física, não ilusória; por isso, dificilmente detectável. Além disso, duplos são imunes a magias de leitura e controle da mente.

O duplo sempre reverte à forma natural quando morre. Todo duplo é capaz de identificar outro, não importa a forma que ambos estejam usando. Contudo, por sua natureza esquiva, é muito raro que façam alianças.

Alguns duplos atuam como espiões e assassinos para guildas de ladrões ou cultos malignos; outros lideram, eles próprios, tais organizações (não raras vezes após matar o líder original e assumir sua forma). Contudo, estes seres inquietos raramente preservam um mesmo disfarce por muito tempo, logo buscando um novo alvo para tomar seu lugar e viver outra farsa.

DUPLO — ND 4

Humanoide (duplo) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +6
Defesa 21, **Fort** +5, **Ref** +15, **Von** +10, cura acelerada 5, imunidade a adivinhação e efeitos mentais
Pontos de Vida 143
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Garra x2 +14 (1d6+7).
Ataque Furtivo +3d6.
Detectar Pensamentos O duplo detecta constantemente os pensamentos superficiais de todas as criaturas inteligentes em alcance curto. Ele não pode ser surpreendido por criaturas cujos pensamentos esteja detectando dessa forma, e recebe +2 na Defesa e em testes de perícia contra elas. Uma criatura ciente desta habilidade pode gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Vontade (CD 20). Se passar, esconde seus pensamentos até o fim da cena.
Mudar Forma (Padrão) O duplo assume a forma de qualquer humanoide de tamanho Pequeno a Grande, como no efeito da magia *Metamorfose*. Ele pode permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado, mas, se morrer, reverte à forma natural.

For 2, Des 5, Con 2, Int 2, Sab 2, Car 4

Perícias Enganação +14, Furtividade +11, Intuição +10.
Equipamento Duplos geralmente não usam equipamento, mas podem portar armas, ferramentas e roupas adequadas ao seu disfarce atual. **Tesouro** Padrão.

CULTO DE AHARADAK

De onde vem a Tormenta, tudo é lefeu. Não há criaturas. Não há entidades separadas. Há apenas um todo, um multiverso consciente. Somente quando chegam a Arton tomam forma como seres individuais. Os mais poderosos seriam conhecidos como os Lordes da Tormenta, cada um com seus próprios objetivos. E entre estes, havia um que ambicionava ser deus.

Aharadak, o Devorador. Lorde da área de Zakharov, no coração do Reinado. Enquanto outros tornavam seus domínios insalubres à vida natural, Aharadak fez o oposto: ergueu a Cidade na Tormenta — aberrante, macabra, mas sedutora e habitável por artonianos. Ali ele seria venerado como um deus-monstro profano, cresceria em poder divino. Um dia mataria Tauron, O Deus da Força e líder do Panteão. Para o horror de todos, incluindo os próprios deuses, o Devorador tomaria um lugar entre os vinte.

É possível devotar-se a Aharadak sem ceder à devassidão, brandir seus poderes concedidos em prol de boas causas — mas aqueles que o fazem são exceções raríssimas. Este culto é uma congregação de sádicos depravados. Suas cerimônias são regadas a danças profanas, mutilações e sacrifícios sangrentos. Buscam não apenas aprazer o Devorador, mas também trazer a Tormenta para Arton. Assim sendo, seu confronto com heróis aventureiros se torna inevitável.

ACÓLITO DA AGONIA

"Sabe quem sou? Pois deveria. Combatendo a Tempestade Rubra, me tornei lenda!"

— Saystar Windwalker, sílfide abençoada de Wynna

A figura em mantos ensanguentados, empunhando uma lâmina enferrujada, bem poderia ser um açougueiro saindo do abatedouro. A loucura da Tormenta é clara em seus olhos injetados. Mas o mais assustador são as cicatrizes em seu rosto e braços; de alguma forma, vocês sabem que foram infligidas por ele próprio.

Outros deuses guardam ao menos alguma semelhança com os habitantes de Arton, mas Aharadak é uma aberração cósmica indecifrável. Após alcançar a divindade, ninguém tem ideia de seus próximos objetivos — ou quase ninguém. Seus devotos dizem receber revelações em pesadelos, conhecer esse glorioso mistério. Se isso é verdade, ou apenas outra alucinação febril da Tormenta, impossível dizer.

O fato é que muitos devotos de Aharadak acreditam aprazer sua divindade com dor e sofrimento — de suas vítimas ou, na sua falta, deles próprios. Quando não capturam inocentes para rituais de mutilação e sadismo, laceram a própria carne como oferenda profana. Neste último caso, grupos de acólitos podem atacar aventureiros simplesmente para causar dor, derramar sangue (não importa de quem) e assim aplacar o apetite infinito do Devorador.

INICIADO DA AGONIA — ND 3

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +8
Defesa 20, **Fort** +5, **Ref** +8, **Von** +13, imunidade a efeitos mentais e medo, resistência a magia divina +5
Pontos de Vida 28
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 28
Corpo a Corpo Adaga +16 (1d4+7, 19).
Júbilo na Dor Quando causa ou sofre dano, o acólito da agonia recebe redução de dano 2 e recupera 1d4 pontos de mana. A redução de dano é cumulativa, até um máximo de RD 10, mas volta a zero se o acólito passar 1 rodada sem causar ou sofrer dano.
Magias Como um clérigo de Aharadak de 5º nível (CD 17, limite de 5 PM).

- *Arma Espiritual (Padrão, 4 PM)* Até o fim da cena, o acólito recebe +2 na Defesa e, uma vez por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, pode usar uma reação para causar 2d6 pontos de dano de corte no atacante.
- *Infligir Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Uma criatura adjacente sofre 4d8+4 pontos de dano de trevas (Fort reduz à metade).
- *Perdição (Padrão, 3 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem –2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

For 1, Des 3, Con 2, Int –1, Sab 3, Car –1

Perícias Intimidação +7, Religião +6.
Equipamento Adaga, gibão de peles e símbolo sagrado de Aharadak. **Tesouro** Metade.

SACERDOTE DA AGONIA — ND 9

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +15, **Percepção** +19, não pode ser flanqueado
Defesa 32, **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +21, fortificação 25%, imunidade a efeitos mentais e medo, resistência a magia divina +5
Pontos de Vida 192
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 61

Corpo a Corpo *Adaga da Tormenta* x2 +22 (1d4+16, 19, mais 1d8 de trevas).

Apetite por Destruição (Completa, 10 PM) O acerdote da agonia suga a energia vital de todos os seres em uma esfera de 6m ao seu redor. Criaturas vivas na área sofrem 6d10 pontos de dano de trevas e o sacerdote recebe PV temporários iguais ao dano total causado.

Júbilo na Dor Quando causa ou sofre dano, o acólito da agonia recebe redução de dano 2 e recupera 2d4 pontos de mana. A redução de dano é cumulativa, até um máximo de RD 20, mas volta a zero se o acólito passar 1 rodada sem causar ou sofrer dano.

Magias Como um clérigo de Aharadak de 9º nível (CD 32, limite de 10 PM).

- *Arma Espiritual (Padrão, 10 PM)* Até o fim da cena, duas vezes por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, o sacerdote pode usar uma reação para causar 4d6 pontos de corte no atacante.
- *Enxame Rubro de Ichabod (Padrão, 8 PM, sustentada)* Um enxame de pequenas criaturas da Tormenta surge em alcance médio e ocupa uma área de 3m. No fim de cada turno do sacerdote, o enxame causa 5d12 pontos de dano de ácido a qualquer criatura em seu espaço (Ref reduz à metade). O sacerdote pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame com deslocamento de 12m.
- *Infligir Ferimentos (Padrão, 7 PM)* Uma criatura adjacente ao sacerdote sofre 5d8+5 pontos de dano de trevas (Fort reduz à metade).
- *Miasma Mefítico (Padrão, 7 PM)* Uma nuvem de 6m de raio se forma em alcance médio. Criaturas na área sofrem 7d6 pontos de dano de ácido e ficam enjoadas por 1 rodada (Fort reduz à metade e evita a condição).
- *Perdição (Padrão, 5 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem –3 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

For 1, Des 3, Con 3, Int –1, Sab 6, Car 0

Perícias Intimidação +11, Religião +15.

Equipamento Gibão de peles espinhoso de matéria vermelha, símbolo sagrado de Aharadak. **Tesouro** Metade mais *adaga da Tormenta* (veja Reishid).

Aspecto de Aharadak

"Cria imunda do Devorador! Sua existência neste mundo será breve, eu prometo!"

— Akalael Luxferis, feiticeiro e paladino de Thyatis

Difícil descrever o monstro repulsivo. Parece um estômago de porco, imenso e inchado, com inúmeras patas curtas saindo de sua base. No topo, algo que poderia ser uma bocarra circular, coroada de dentes e tentáculos. Coisas como asas, braços e garras afloram de todos os lugares.

Aspectos dos deuses são criaturas mortais de existência temporária, enviadas por suas respectivas divindades para cumprir missões simples, como ajudar seus devotos em momentos de

Reishid e Iniciado da Agonia

necessidade. Têm a mesma aparência do deus, mas em proporções humanas. No caso de Aharadak, contudo, a manifestação é grande como uma carruagem — e tão aterrorizante quanto seria esperado.

Um aspecto de Aharadak pode surgir em resposta à súplica de um alto sacerdote, ou por simples vontade do Devorador, para punir aqueles que julgar "profanadores". Existe o risco de que o monstro seja imprevisível, atacando tudo e todos à volta (incluindo o próprio invocador e outros devotos).

Aspecto de Aharadak — ND 10

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +10, **Percepção** +25, percepção às cegas
Defesa 38, **Fort** +22, **Ref** +10, **Von** +20, redução de dano 10
Pontos de Vida 472
Deslocamento 9m (6q), voo 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +30 (4d8+22, 19) e duas garras +30 (3d8+22, 19).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +32).
Cuspir Enxame (Completa, Sustentada) Um enxame de insetos rubros Grande surge em um ponto em alcance curto. No fim de cada um dos seus turnos, ele causa 4d12 pontos de dano de ácido a qualquer criatura em seu espaço. O avatar pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame com deslocamento de voo 12m e não gasta PM para sustentá-lo.
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do aspecto, a criatura engolida sofre 4d6+11 pontos de dano de impacto mais 4d6+11 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando um total de 25 pontos de dano a ele (Defesa 15, redução de dano 0).
Insanidade da Tormenta 2d12 PM (Von CD 30 evita).
Sangue Ácido Quando o aspecto sofre dano por um ataque corpo a corpo adjacente, o atacante sofre 10 pontos de dano de ácido.

For 10, Des 1, Con 7, Int 2, Sab 5, Car –4

Tesouro Nenhum.

Aspecto de Aharadak

Fanático Lefou

"Pela última vez, NÃO SÃO seres humanos! Não mais! Estão além de qualquer redenção!"

— Ogmond Andarr, cavaleiro de Khalmyr

À primeira vista, parece um bárbaro empunhando um tacape e vestindo uma armadura rústica, ambas feitas com carapaça de algum monstro. Um olhar atento revela a terrível verdade: não são arma e armadura, mas crostas em seu próprio corpo. Ele tem a mácula!

O culto de Aharadak vem se espalhando como uma doença — o que realmente é —, não sendo surpresa que muitos lefou escolham abraçá-lo. Se antes um meio-demônio da Tormenta temia os deuses, agora ele tem uma divindade criadora a quem recorrer. Contudo, certos relatos terríveis sugerem que um fenômeno novo vem ocorrendo: ao cultuar o Devorador, humanos e outros povos acabam *transformados* em lefou!

Rancorosos contra a civilização que sempre os odiou e temeu, os fanáticos lefou encontraram agora um propósito para suas vidas malditas: abraçar por completo as crenças e objetivos do culto. Clamam pela chegada da Tormenta, vandalizam templos de outras igrejas, profanam tudo que é sagrado. Os mais brutos apenas atacam tudo e todos, muitas vezes atuando como soldados obedientes a um alto sacerdote da agonia. Outros fanáticos, mais astutos, lideram seus semelhantes em bandos selvagens para devastar vilarejos em busca de vingança.

Fanático Lefou — ND 5

Monstro (lefou) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +4

Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +11, **Von** +6, resistência a efeitos mentais +3, resistência a efeitos lefeu e da Tormenta +5

Pontos de Vida 55

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +22 (2d6+10) e mordida +22 (1d6+10).

Frenesi Insano Quando causa ou sofre dano, o fanático lefou recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

Mente Aberrante Quando faz um teste de Vontade para resistir a um efeito, o fanático causa 3d6 pontos de dano psíquico na criatura que gerou o efeito.

Sangue Ácido Quando o fanático sofre dano por um ataque corpo a corpo adjacente, o atacante sofre 5 pontos de dano de ácido.

For 5, Des 1, Con 2, Int –1, Sab 0, Car –2

Tesouro Metade.

Líder Fanático Lefou — ND 8

Monstro (lefou) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +8, visão no escuro

Defesa 33, **Fort** +20, **Ref** +15, **Von** +9, imunidade a acertos críticos, resistência a efeitos lefeu, da Tormenta e mentais +5

Pontos de Vida 90

Deslocamento 9m (6q), voo 21m (14q)

Corpo a Corpo Tacape +27 (3d10+20), mordida +27 (1d4+10) e duas patas insetoides +27 (1d4+10 corte).

Frenesi Insano Quando causa ou sofre dano, o fanático lefou recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

Mente Aberrante Quando faz um teste de Vontade para resistir a um efeito, o fanático causa 5d6 pontos de dano psíquico na criatura que gerou o efeito.

Sangue Ácido Quando o fanático sofre dano por um ataque corpo a corpo adjacente, o atacante sofre 9 pontos de dano de ácido.

For 5, Des 1, Con 2, Int –1, Sab 0, Car –2

Perícias Intimidação +11.

Equipamento Tacape. **Tesouro** Padrão.

Fanático Lefou

Reishid

"Perdi minha família para a Tormenta. Hoje, criatura, a Tormenta perderá você."

— Ahnöc aus Herford, paladino de Azgher

O líder do culto parece prestes a cravar um punhal enegrecido no coração da vítima acorrentada ao altar. Quando vocês se aproximam, podem ver que o rosto cruento sob o capuz não pertence a este mundo. Percebem também que ele não segura um punhal comum, mas uma arma orgânica, com lâmina viscosa e cabo como uma carapaça.

Tempos atrás, quando manifestações da Tormenta eram ainda incomuns longe de suas áreas, estes monstros furtivos estavam entre os poucos lefeu encontrados em terras civilizadas. Isto é, quando podiam ser reconhecidos.

Um reishid tem o aspecto insetoide típico dos invasores, mas com proporções humanas. Longas asas membranosas e escuras, mantidas juntas ao corpo, o deixam parecido com uma pessoa de manto e capuz — ilusão reforçada pela própria mente racional do observador, incapaz de enxergar ou aceitar a verdadeira forma dos lefeu. Assim ele percorre as estradas e cidades artonianas, despercebido, em missões secretas para seus mestres. Não raras vezes, liderar cultos a Aharadak está entre essas atribuições.

Reishid costumam agir sozinhos, mas também podem ser encontrados em duplas ou pequenos bandos.

Reishid — ND 8

Monstro (lefeu) Médio

Iniciativa +17, **Percepção** +19, visão no escuro
Defesa 37, **Fort** +19, **Ref** +21, **Von** +10, redução de dano 10
Pontos de Vida 295
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q), voo 15m (10q)

Corpo a Corpo *Adaga da Tormenta* +30 (1d4+18, 19, mais 1d8 trevas), garra +30 (1d6+18) e mordida +30 (1d6+18 mais veneno).
Ataque em Movimento O reishid pode se mover antes e depois de executar a ação agredir, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.
Ataque Reflexo (Reação) Uma vez por rodada, o reishid pode fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo em seu alcance natural que esteja desprevenido ou que se mova voluntariamente para fora desse alcance.
Insanidade da Tormenta 2d6 PM (Von CD 26 evita).
Sombra Rubra Quando faz um teste de Iniciativa ou Furtividade, o reishid rola dois dados e usa o melhor resultado.
Veneno Paralisado por 1d6 horas (Fort CD 26 reduz para lento por 1d6 rodadas).

For 4, Des 7, Con 4, Int 4, Sab 4, Car 1

Perícias Furtividade +20.
Tesouro Padrão mais *adaga da Tormenta*. Esta é uma arma mágica específica que conta como uma *adaga formidável tumular*. Sua lâmina é longa e ondulada e seu cabo lembra uma carapaça. A adaga secreta muco adesivo pelo cabo, que mantém a arma firme na mão, fornecendo +5 em testes contra desarmar. Soltar uma *adaga da Tormenta* gasta uma ação de movimento.

Reishid Líder de Culto — ND 12

Monstro (lefeu) Médio

Iniciativa +19, **Percepção** +23, visão no escuro
Defesa 47, **Fort** +20, **Ref** +27, **Von** +13, redução de dano 10
Pontos de Vida 483
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q), voo 15m (10q)

Pontos de Mana 66
Corpo a Corpo *Adaga da Tormenta* +40 (1d4+21, 19, mais 1d8 trevas), garra +40 (2d6+21) e mordida +40 (2d6+21 mais veneno).
Ataque em Movimento O reishid líder de culto pode se mover antes e depois de executar a ação agredir, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.
Insanidade da Tormenta 3d6 PM (Von CD 35 evita).
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o reishid muda a execução dela para livre.
Sombra Rubra Quando faz um teste de Iniciativa ou Furtividade, o reishid rola dois dados e usa o melhor resultado.
Veneno Paralisado por 1d6 horas (Fort CD 35 reduz para lento por 1d6 rodadas).
Magias Como um clérigo de Aharadak de 12º nível (CD 35).

- *Anular a Luz (Padrão, 6 PM)* O reishid emana escuridão em uma esfera de 6m ao seu redor e faz um teste de Religião. Magias de 3º círculo ou inferior na área com CD igual ou menor que o teste são dissipadas, aliados na área recebem +4 na Defesa até o fim da cena e inimigos ficam enjoados por 1d4 rodadas (apenas uma vez por cena).
- *Comando (Padrão, 4 PM)* No início do seu próximo turno, duas criaturas em alcance curto largam os itens que estão segurando e não podem pegá-los novamente até o início de seu turno seguinte (Von evita).
- *Marca da Obediência (Padrão, 6 PM)* O reishid ordena que uma criatura adjacente não ataque a ele ou a seus aliados até o fim da cena (Von evita). A criatura pode repetir o teste de Vontade em cada um de seus turnos subsequentes mas, se falhar, sofre 3d6 pontos de dano psíquico.

For 4, Des 7, Con 5, Int 4, Sab 6, Car 1

Perícias Furtividade +27, Intimidação +11, Religião +21.
Tesouro Padrão mais *adaga da Tormenta* (veja Reishid).

Senhor do Gigante Rubro

"Não ataquem! Estão vendo o mesmo que eu? Uma pessoa! DENTRO daquela coisa!"

— Engelisa, golem clériga de Lena

O humanoide bruto em carapaça espinhosa e gotejante bem poderia ser apenas outra abominação da Tormenta. No entanto, através de frestas e transparências, pode-se entrever um humano sendo devorado pela aberração… ou usando-a como armadura.

Entre as duvidosas "dádivas" oferecidas por Aharadak a seus devotos, o gigante rubro está entre as mais perigosas. Esta criatura tem a forma de uma armadura orgânica, feita de matéria vermelha viva e pulsante, capaz de envolver e acomodar um humanoide Pequeno ou Médio em seu interior. Uma vez realizada a união, hospedeiro e parasita (ou simbionte, como insistem alguns estudiosos) tornam-se uma máquina de combate quase imbatível.

Apenas alguém completamente entregue à Tormenta pode receber o gigante rubro — e mesmo para estes a comunhão total com o artefato aberrante leva tempo. Quanto mais o hospedeiro permanece na armadura, mais poderosos ambos se tornam. Em seus estágios iniciais ainda é possível destruir o simbionte e remover a vítima. Mas após alguns meses, quando a união alcança sua forma definitiva, nada resta do corpo e da mente mortais que ali existiam.

Um ou mais senhores do gigante rubro podem ser encontrados atuando como guarda-costas de elite para um alto sacerdote da agonia. Quando atingem sua forma final, contudo, rivalizam em poder com os mais poderosos monstros lefeu, até liderando seus próprios batalhões.

Senhor do Gigante Rubro

Senhor do Gigante Rubro Forma Inicial

ND 9

Monstro Grande

Iniciativa +13, **Percepção** +15, percepção às cegas, não pode ser flanqueado
Defesa 34, **Fort** +21, **Ref** +15, **Von** +9, imunidade a acertos críticos, cansaço, efeitos de metabolismo, paralisia e veneno, redução de ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas 10, resistência a magia +5
Pontos de Vida 340
Deslocamento 12m (8q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Quatro garras +28 (1d8+11, 19/x3).
Carapaça Espinhosa Quando agarra uma criatura ou é agarrado, e no início de cada turno em que estiver agarrando ou agarrado, o gigante rubro causa 11 pontos de dano de perfuração nesta criatura.
Desembarcar (Completa) O senhor do gigante rubro pode sair de seu simbionte por curtos períodos. Isso o deixa fraco e, a cada hora de afastamento, o torna fatigado, exausto, inconsciente e por fim, morto. Voltar ao interior da armadura é uma ação completa e remove essas condições no início da rodada seguinte. Geralmente, o piloto do gigante é um iniciado da agonia (veja p. 52), Se o piloto for morto fora da armadura, ela se desintegra automaticamente.
Evoluções Cada gigante rubro possui duas habilidades, escolhidas entre as descritas a seguir.

- *Dilacerar.* Para cada dois ataques de garra que o gigante rubro acertar em uma mesma criatura no mesmo turno, ele causa mais 2d8+10 pontos de dano.
- *Morte dos Céus (Movimento).* O gigante rubro salta para um espaço desocupado em alcance médio. Se aterrissar adjacente a uma criatura, seu primeiro ataque contra ela neste turno recebe +2 no teste de ataque e causa +1d8 pontos de dano.
- *Teia Corrosiva (Movimento).* O gigante rubro dispara muco adesivo em uma criatura em alcance curto. A vítima sofre 3d6 pontos de dano de ácido e fica imóvel (Ref CD 28 reduz à metade e evita a condição). Enquanto estiver imóvel desta forma, a criatura sofre 3d6 pontos de dano de ácido no início de cada um de seus turnos. Ela pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 28).
- *Tentáculo* .O gigante rubro possui um ataque adicional de tentáculo (como as garras, mas causa dano de impacto). Se ele acertar um ataque de tentáculo, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (teste +30).
- *Zunido Enlouquecedor (Reação).* A cada 100 PV que perde, o gigante rubro emite um zunido em uma esfera de 30m ao seu redor. Criaturas nessa área perdem 2d8 PM (Von CD 28 evita).

For 11, Des 3, Con 9, Int –1, Sab 2, Car –2

Tesouro Nenhum.

Senhor do Gigante Rubro Forma Final

ND 16

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +20, **Percepção** +21, percepção às cegas, não pode ser flanqueado
Defesa 55, **Fort** +30, **Ref** +26, **Von** +16, imunidade a acertos críticos, cansaço, efeitos de metabolismo, paralisia e veneno, redução de dano 15, resistência a magia +5
Pontos de Vida 850
Deslocamento 12m (8q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Quatro garras +43 (1d12+18 mais 1d6 matéria vermelha, 19/x3, sangramento) e dois tentáculos +43 (1d12+18 mais 1d6 matéria vermelha).
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo (teste +45).
Armamento Rubro As armas do gigante rubro são mágicas e de matéria vermelha. Criaturas atingidas pelas garras ficam sangrando e criaturas atingidas pelos tentáculos ficam fracas (ou debilitadas, se já estiverem fracas).
Carapaça Espinhosa Quando agarra uma criatura ou é agarrado, e no início de cada turno em que estiver agarrando ou agarrado, o gigante rubro causa 14 pontos de dano de perfuração nesta criatura.
Dilacerar Para cada dois ataques de garra que o gigante rubro acertar em uma mesma criatura no mesmo turno, ele causa mais 6d8+18 pontos de dano.
Insanidade da Tormenta 2d12 PM (Von CD 42 evita).
Morte dos Céus (Movimento) O gigante rubro salta para um espaço desocupado em alcance médio. Se aterrissar adjacente a uma criatura, seu primeiro ataque contra ela neste turno recebe +2 no teste de ataque e causa +2d8 pontos de dano.
Teia Corrosiva (Movimento) O gigante rubro dispara muco adesivo em uma criatura em alcance curto. A vítima sofre 8d6 pontos de dano de ácido e fica imóvel (Ref CD 42 reduz à metade e evita a condição). Enquanto estiver imóvel desta forma, a criatura sofre 3d6 pontos de dano de ácido no início de cada um de seus turnos. Ela pode tentar se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 42).
Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o gigante rubro faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 14, Des 4, Con 11, Int –2, Sab 2, Car –4

Tesouro 1d4 sementes rubra (CD 31 para extrair).

Zyrrinaz

"Arqueiros! Os desgraçados têm ARQUEIROS! É o escárnio absoluto!"

— Isadorah Gaelan, elfa caçadora

O vulto ligeiro bem poderia ser um elfo — ágil, delgado e empunhando um arco longo. Quando termina seu salto, contudo, pode-se distinguir os olhos bulbosos e a pele-armadura sangrenta dos invasores. E aquilo que parecia ser um arco, na verdade, faz parte de seu braço.

No passado, os primeiros avistamentos destas aberrações foram confundidos com ataques de elfos sinistros, algumas vezes levando a animosidades entre os povos. Os arcos orgânicos brotando de seus pulsos reforçaram ainda mais esse equívoco.

Dolorosa Separação

É possível remover um piloto inconsciente de um gigante rubro com um teste de Cura (CD 20) que exige uma hora de trabalho árduo. Para prevenir as condições do afastamento é necessário fazer um teste de Cura (CD 20) a cada hora, ou usar a magia *Purificação*.

Separar a conexão mental do piloto com a armadura é um tratamento mais complexo. Isso é um teste estendido de Misticismo (CD 20) que exige 5 sucessos, cada teste representando um dia de cuidados. Em caso de falha no teste estendido, é possível começar o processo novamente, mas com uma penalidade cumulativa de –5.

Se ambas as etapas forem bem-sucedidas, o piloto estará livre da dependência do gigante rubro. Entretanto, se voltar a embarcar na armadura, será necessário recomeçar o processo do zero. Por isso, recuperar a saúde física e mental de alguém que passou pela simbiose é uma tarefa árdua.

Infelizmente, separar um piloto de um gigante rubro em sua forma final é impossível; neste estágio, ambos se tornam um único lefeu.

Semente Rubra

Encontrada apenas em áreas de Tormenta, esta baga de odor ocre é na verdade um alimento mágico. Consumir uma semente carmesim cura 10d8+10 PV e remove as condições enjoado, envenenado, exausto, fatigado e fraco. No entanto, também causa um choque temporário no organismo, deixando o personagem debilitado até o fim de seu próximo turno. Estas sementes raramente são encontradas à venda, e podem alcançar preços de até T$ 3.600.

Zyrrinaz

Zyrrinaz estão entre os menores lefeu: têm estatura quase humana, mas a forma esguia e postura curvada os faz parecer pequenos. Seus arcos são funcionais, com corda feita de tendão, capazes de disparar "flechas" muito finas e pontiagudas que brotam de suas corcundas.

Considerados fracos entre os lefeu, atuam como batedores ligeiros, perseguidores de fugitivos ou como apoio para legiões principais. Contudo, é comum que alguns cultos sejam agraciados com uma ou mais destas criaturas para proteger seus templos. Ali os zyrrinaz permanecem imóveis como gárgulas, prontos para disparar flechas mortais a um comando do cultista líder.

ZYRRINAZ — ND 5

Monstro (lefeu) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +11, **Ref** +19, **Von** +7, redução de dano 5
Pontos de Vida 41
Deslocamento 12m (8q), escalada 12m (8q)

Corpo a Corpo Garra +19 (2d6+13).
À Distância Arco longo +23 (1d12+19, x3, mais 1d6 matéria vermelha).
Flechas da Anticriação O zyrrinaz é capaz de disparar por ângulos impossíveis, inutilizando as defesas de seus alvos. Seus ataques de arco ignoram cobertura, camuflagem, redução de dano e habilidades que evitam ou reduzem dano (como Durão ou Rolamento Defensivo). Além disso, quando ataca com seu arco, ele rola dois dados e usa o melhor resultado.
Insanidade da Tormenta 2d4 PM (Von CD 20 evita).

For 2, Des 6, Con 2, Int –1, Sab 4, Car –3

Perícias Acrobacia +10, Furtividade +10.
Equipamento Arco longo, flechas de matéria vermelha x20.
Tesouro Nenhum.

Templos de Aharadak

"Sim, é um lugar de pesadelo. Mas talvez encontre ali as respostas que procuro."

— Leinuwe, meio-elfo ladino

A ascensão de Aharadak ao Panteão permitiu a este Lorde da Tormenta transformar seu culto depravado, outrora restrito a pequenos círculos de cultistas velados, em uma verdadeira religião. E ainda que seus devotos não sejam aceitos em todos os lugares, lentamente templos em sua homenagem são erguidos em diversos cantos de Arton. Verdadeiras casas de adoração ao horror incompreensível que é a Tormenta, cada igreja é como uma janela para a Anticriação, uma pequena amostra da depravação e perversidade lefeu.

Templos de Aharadak ainda são raros, a maioria das nações e comunidades os rejeita — o maior publicamente conhecido está em Ahar'kadhan, a Cidade na Tormenta. Ainda assim, os templos prosperam em meio aos ermos, ocultos nos subterrâneos ou sob a fachada de instituições respeitáveis. Em todos os casos, seu interior abriga uma amostra de toda a devassidão que a Tormenta planeja trazer ao mundo.

A aparência externa dos templos de Aharadak depende de sua localização. Onde a discrição é necessária, adotam a arquitetura local, buscando se esquivar de atenção indesejada. Em outras situações, contudo, erguem-se em edificações opressivas, macabras, orgânicas, como se feitas com partes de criaturas horrendas. Sob olhar prolongado, parecem pulsar ou respirar. O interior é ainda mais caótico e incompreensível — qualquer grupo de aventureiros juraria ser mais assustador que a pior das masmorras. É como estar no vestíbulo de um inferno rubro, colocando em risco a própria essência daquilo que define cada ser.

Entrar em um templo de Aharadak causa os efeitos a seguir a criaturas que não sejam seus devotos, lefeu ou lefou.

- Cada personagem é exposto à Insanidade da Tormenta (2d8 PM, Von CD 30 evita), como se o templo fosse um lefeu de ND 10 (veja *Tormenta20*, p. 315).
- Custo em mana de habilidades aumenta em +1 PM.
- Itens mágicos encantados perdem um de seus encantos (à escolha do portador); pode-se gastar 1 PM no início de cada cena para evitar este efeito durante a cena.
- Pela arquitetura perturbadora, testes relacionados ao ambiente (como Atletismo para escalar uma parede, Força para empurrar uma porta ou Ladinagem para arrombar uma fechadura) têm 25% de chance de falha e causam a perda de 1 PM (mesmo em caso de sucesso).
- Um personagem com PM esgotados fica frustrado pelo dia. Cada nova perda de PM deteriora sua condição para esmorecido, depois confuso e por fim insano — neste ponto, torna-se um NPC maligno sob controle do mestre.

Dádivas de Aharadak

Os devotos favoritos do Devorador são muitas vezes recompensados com simbiontes — um tipo especial de criatura lefeu. São pequenos, na forma de ovos, casulos, larvas ou vermes. Quando encontram um hospedeiro (voluntário, indefeso ou inconsciente), lançam raízes em sua carne e penetram a ponto de tornar impossível a remoção. A partir de então causam mudanças extremas em sua anatomia, permitindo ao portador manifestar variados poderes aberrantes.

Cada simbionte ocupa o espaço de um item vestido e conta como dois poderes da Tormenta. Sempre que um simbionte é implantado, o hospedeiro faz um teste de Constituição (CD 10, +1 para cada outro poder da Tormenta que possuir). Se passar, o simbionte funciona normalmente. Se falhar, entretanto, a ligação não surte os efeitos desejados; o simbionte ocupa o espaço de um item vestido e

Lefeu e Almas

Humanos e outros seres mortais são compostos por uma parte material e uma parte espiritual — ou seja, corpo e alma. Quando ocorre a morte, a alma se separa do corpo, tornando-se um espírito (um tipo de criatura que não tem corpo e alma como elementos separados). Essa alma então viaja para os reinos dos deuses, rumo a um destino que pode depender de suas devoções, vontade divina, ou outros fatores misteriosos.

Em sua própria Anticriação, os lefeu derrotaram todas as coisas. Derrotaram a vida e a morte, o tempo e o espaço, os universos, a própria individualidade. Ocuparam tudo, tornaram-se tudo. Um multiverso consciente. Lá, não existe diferença entre vivo e não vivo. Tudo é lefeu.

Embora adquiram certo grau de individualidade quando chegam a Arton, a simples noção de corpo e alma separados deixou de existir entre os lefeu há eras. Lefeu não têm alma. Por isso, são imunes à magia *Roubar a Alma* e efeitos semelhantes.

causa a perda de 1 ponto de Carisma. Não existem meios conhecidos de remover um simbionte.

Apesar de sua origem sinistra, existe mercado para simbiontes em suas formas larvais, ainda não unidos a hospedeiros. São considerados itens valiosos, que não podem ser roubados (nem removidos). Aventureiros realizam expedições em busca de ninhos onde costumam ser encontrados. Mas é sempre raro achá-los à venda, mesmo em lugares como Vectora.

Armadura do Devorador

Também conhecido como "bioarmadura", em sua forma natural este simbionte lembra um grotesco tatuzinho, mas do tamanho de uma mão aberta. Ele rasteja até a fronte do hospedeiro, ancorando-se ao crânio, assumindo o aspecto de uma tiara ou elmo macabro. Quando ativada, crostas revestem o corpo do hospedeiro, formando uma armadura completa.

Invocar a Armadura do Devorador é uma ação livre. Isso faz com que o corpo do hospedeiro seja coberto por crostas e carapaças aberrantes que funcionam como uma armadura completa espinhosa selada sob medida de matéria vermelha que não requer proficiência. Além disso, quando a armadura é ativada, o hospedeiro não precisa respirar. Ela também é ativada involuntariamente como uma reação sempre que o hospedeiro sofre dano. É possível evitar uma ativação involuntária, mas para isso é necessário passar em um teste de Vontade (CD 10 + dano sofrido). Em ambos os casos, quando a armadura é ativada o hospedeiro perde 1d4 pontos de vida devido à dor da transformação e qualquer outra armadura que ele esteja usando é destruída. Desativar a bioarmadura é uma ação livre. *Preço:* T$ 54.000.

Asas do Devorador

Também conhecido como "pterodraco", este simbionte lembra uma grande concha com olhos telescópicos e centenas de pequenas patas. O simbionte se une ao hospedeiro instalando-se em suas costas. Suas inúmeras patas se cravam na carne até atingir a coluna, onde se prendem permanentemente. Quando a simbiose é bem-sucedida, o pterodraco desenvolve um par de grandes asas membranosas.

O hospedeiro pode gastar 2 PM para ativar as Asas do Devorador e ganhar deslocamento de voo igual ao seu deslocamento em terra com duração sustentada. *Preço:* T$ 27.000.

Flagelo do Devorador

Este simbionte lembra um grande escorpião com a aparência agressiva e alienígena dos lefeu — sendo por isso também conhecido como "escorpião da tempestade". Prende-se ao antebraço do hospedeiro, cravando garras quase até os ossos e espalhando raízes sinistras pelo corpo todo, salientes sob a pele.

O Flagelo do Devorador conta como um escudo leve de matéria vermelha. Além disso, o hospedeiro pode lançar *Jato Corrosivo* com tempo de conjuração de ação de movimento. Se aprender essa magia, seu custo é reduzido em –1 PM. *Preço:* T$ 33.000.

Mente do Devorador

Este simbionte, conhecido por alguns como "psinídeo", lembra uma grande aranha, com um abdome macabro em forma de cérebro humano. Ele agarra-se à cabeça do hospedeiro com suas longas patas, enterrando ali seu corpo.

O hospedeiro recebe +1 em Inteligência e Sabedoria (cumulativo com outros itens), e pode lançar uma magia arcana de encantamento de 1ª círculo (escolhida quando o simbionte é implantado; atributo-chave Inteligência ou Sabedoria). Se aprender essa magia, seu custo é reduzido em –1 PM. *Preço:* T$ 34.000.

Olhos do Devorador

Chamado por alguns de "visorg", este simbionte de corpo achatado lembra uma mão enrugada com dedos compridos e duas grandes gemas vermelhas incrustadas no dorso. Uma vez posicionada no rosto do hospedeiro, a criatura crava seus "dedos", permanentemente prendendo-se à sua face e substituindo seus olhos.

O hospedeiro recebe +5 em Percepção, enxerga perfeitamente no escuro, incluindo em magias de escuridão, e não pode ser flanqueado. Além disso, pode lançar a magia *Visão da Verdade*. Se aprender essa magia, seu custo é reduzido em –1 PM. *Preço:* T$ 34.000.

Alma Acorrentada, Armadilhas Vivas, Bruxo da Tormenta, Enxame Infernal, Esmagador Coletivo, Gatzvalith, Golem de Matéria Vermelha, Infecto, Lefeu Burodron, Lefeu Ezzayn, Lefeu Geraktril*, Lefeu Hurobakk, Lefeu Morgadrel, Lefeu Thuwarokk*, Lefeu Uktril*, Lefeu Veridak, Legionário Insano, Maníaco Lefou*, Otyugh*, Reishid, Sacerdote de Aharadak*.

Avatar de Aharadak

"Contemplem! O bem maior só pode ser alcançado através do maior poder."
— Allanthar, humano arcanista

Grande como um castelo, a monstruosidade parece formada por incontáveis camadas de gordura e crostas vermelhas, rasgadas por fístulas que revelam carne esponjosa e vazam muco oleoso. Muitas pequenas asas agitam-se nervosas, inúteis, incapazes de erguer o corpanzil grotesco. No alto, bocarras que mudam de quantidade a cada olhar, todas com várias fileiras de dentes afiados. Em meio a esse caos, um único e imenso olho vermelho. O olho de Aharadak.

Como deus maior, Aharadak agora é capaz de manifestar um avatar — uma versão encarnada da divindade, construída com grande parte de sua essência. Avatares estão entre os seres mais poderosos a caminhar em Arton, mas sua manifestação é um recurso raro, reservado apenas a situações extremas: para criá-lo, um deus investe parte significativa de sua força vital, e sua eventual perda vai enfraquecer a própria divindade. Embora as regras sobre isso sejam misteriosas, suspeita-se que um deus possa manifestar apenas um avatar por vez, e a intervalos de vários dias, semanas ou meses.

Assim, o avatar de Aharadak vai surgir quando seus devotos mais importantes (como o sumo-sacerdote) implorarem por auxílio, ou quando o próprio Deus da Tormenta tiverem interesse pessoal em confrontar heróis épicos.

Avatar de Aharadak — ND S

Monstro (lefeu) Colossal

Iniciativa +18, **Percepção** +30, percepção às cegas (longo)
Defesa 70, **Fort** +36, **Ref** +31, **Von** +31, redução de dano 20
Pontos de Vida 2.804
Deslocamento voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Quatro tentáculos +58 (4d12+47) e mordida +58 (6d12+47).

Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo (teste +68). O avatar de Aharadak pode manter até 4 criaturas Enormes ou menores agarradas ao mesmo tempo.

Centelha Divina O avatar pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 20º nível sem gastar PM (CD 52, limite de PM 20).

Devorar a Existência Uma criatura atingida por um ataque corpo a corpo do avatar perde 1d4 PM. Se não tiver PM suficientes, a criatura fica fascinada.

Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do avatar, em vez de sofrer dano, a criatura engolida deve fazer um teste de Vontade (CD 52). Se passar, aparece em um local aleatório em alcance médio, debilitada e confusa por 1d4 rodadas. Se falhar, perde todos os seus pontos de mana ou, se não tiver mais PM, é transportada para o Reino de Aharadak. Ela pode escapar causando um total de 250 pontos de dano a ele (Defesa 30, redução de dano 5).

Insanidade da Tormenta 2d20 PM (Von CD 52 evita). Esta habilidade pode afetar mesmo criaturas que já foram afetadas pela Insanidade da Tormenta de outras criaturas neste dia.

Presença da Tormenta O avatar emana uma aura com 30m de raio. Cada criatura que comece seu turno nessa área fica esmorecida (CD 25 +2 por turno consecutivo evita). Além disso, nessa área o custo em PM de habilidades aumenta em +2 e cada item encantado perde um encanto (à escolha do portador). Por fim, no início de cada turno do avatar, ocorre um efeito entre os descritos a seguir (role 1d6 para determiná-lo).

1) *Definhamento*. Criaturas na área perdem 10d8 pontos de vida e ficam debilitadas (Fort CD 52 evita).
2) *Tempestade Elétrica*. Cada criatura na área deve rolar 1d20. Em um resultado ímpar, é atingida por um relâmpago, sofrendo 5d8 pontos de dano de eletricidade e 5d8 pontos de dano de trevas.
3) *Chuva Ácida*. Nuvens rubras despejam torrentes de ácido sangrento e corrosivo. Criaturas na área sofrem 4d8 pontos de dano de ácido.
4) *Labaredas Infernais*. Cada criatura na área deve rolar 1d20. Em um resultado ímpar, entra em combustão, sofrendo 5d8 pontos de dano de fogo e 5d8 pontos de dano de trevas (Ref CD 52 reduz à metade).
5) *Pesadelos Reais*. Cada criatura na área deve fazer um teste de Vontade (CD 52). Se falhar, enxerga seu maior pesadelo e fica apavorada. Enquanto estiver sob essa condição, a vítima deve fazer um novo teste de Vontade no início de cada um de seus turnos. Se falhar, sofre 6d8 pontos de dano psíquico e perde 1d8 PM. O pesadelo (e a condição) termina se a criatura passar em dois testes de Vontade em sequência.
6) *Magia Caótica*. O avatar anula todas as magias na área. Enquanto este efeito durar, qualquer criatura que tente lançar uma magia precisa fazer um teste de Vontade (CD 52). Se falhar, a magia não tem efeito (mas os PM são gastos mesmo assim). Em uma falha por 5 ou mais, a energia mágica explode, causando 4d8 pontos de dano de essência ao conjurador.

For 20, Des –2, Con 12, Int 4, Sab 10, Car –1

Tesouro Nenhum.

DRAGÕES

Até tempos recentes, na ausência de seu criador divino, os dragões encontravam igualdade entre aqueles com quem partilhavam atributos semelhantes. Mesmas cores de escamas, mesma energia elemental queimando no sangue e exalando no sopro terrível. Reuniam-se como clãs e até mesmo partilhavam personalidades, preferências e aversões.

Isso mudou. Primeiro, devido ao altíssimo morticínio de dragões ocorrido em 1405, durante batalhas épicas entre Arton e a Tormenta. Segundo, graças à volta de Kallyadranoch ao Panteão como um deus maior, na mesma época. Embora ainda falte ao Deus dos Dragões restaurar sua forma e força plenas, a reascensão ao posto divino já bastou para afetar todos os seres dracônicos de alguma forma.

Como se a volta do Terceiro servisse de fortificação às suas naturezas, os dragões se tornaram ainda mais únicos, solitários e territoriais, ainda mais confiantes na própria soberania. Hoje existem dragões de todos os tipos e aspectos, e eles não mais aceitam alianças, muito menos submissão — exceto ao próprio Kallyadranoch ou suas crias diretas, os Dragões-Reais.

Grupos de dragões ainda existem, mas são muitíssimo escassos; apenas no reino divino de Drashantyr, com sua vasta população dracônica, eles ainda formam sociedades. Em Arton, apenas os dragões mais jovens andam em bandos. Quanto aos adultos, seguem solitários, supremos e eternos.

DRAGÃO MENOR

"Não passam de filhotes. Dificilmente representam algum perigo."

— Hyakunen, o Imortal (incinerado)

O lagarto escamoso e colorido, do tamanho de um grande cão, emerge da caverna com um olhar ansioso. Então urra, um rugido animalesco que atrai outros iguais. Logo formam uma revoada estridente que avança sobre vocês, as mandíbulas gotejantes de ácido.

É fato que dragões se tornam mais poderosos e sábios com a idade. Também é fato que, apesar de sua natureza mágica, dragões são seres que nascem, crescem e se reproduzem como qualquer animal. Portanto, ainda que as histórias lhes dediquem pouco destaque, existem dragões jovens e pouco poderosos.

Dragões menores são aqueles ainda filhotes ou jovens, não maiores que cavalos. Alguns podem falar, até mostrar inteligência humana, mas não possuem habilidades dracônicas avançadas. São simples monstros — mas, ainda assim, perigosos. Pois, logo que nascem, já podem voar e expelir o temido sopro elemental.

Dragões menores podem andar em bandos. Por serem quase sempre irmãos de ninhada, terão a mesma idade e energia elemental. Apenas quando adultos eles adquirem seu enorme orgulho e soberba, desfazendo o bando e seguindo vidas solitárias.

Uma vez que ainda não desenvolveram sua individualidade, é possível para aventureiros experientes usar dragões jovens como montarias. Por sua energia mágica inata, os filhotes também são muito cobiçados por arcanistas como familiares. Contudo, a obtenção de tais criaturas sempre exige jornadas perigosas.

DRAGÃO FILHOTE DO BOSQUE — ND 3

Monstro (dragão) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +6, percepção às cegas, visão no esuro
Defesa 21, **Fort** +14, **Ref** +3, **Von** +10, imunidade a ácido, resistência a magia +1, vulnerabilidade a eletricidade
Pontos de Vida 120
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (2d6+4) e duas garras +14 (1d6+4).
Bote (Completa) O dragão filhote do bosque faz uma investida e ataca com sua mordida e suas duas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.
Sopro (Padrão) Todas as criaturas numa esfera de 3m em alcance curto sofrem 2d12 pontos de dano de ácido e ficam vulneráveis por 1d4 rodadas (Ref CD 18 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 3, Des 3, Con 2, Int –1, Sab 1, Car 0

Perícias Furtividade +7.
Tesouro Padrão.

DRAGÃO FILHOTE DOS RIOS — ND 3

Monstro (dragão) Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +6, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +12, **Ref** +6, **Von** +10, imunidade a eletricidade, resistência a magia +1, vulnerabilidade a ácido

Pontos de Vida 120
Deslocamento 12m (8q), natação 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida +13 (2d6+4) e duas garras +13 (1d6+4).
Sopro (Completa) Todas as criaturas em um cone de 6m sofrem 2d12 pontos de dano de eletricidade e ficam ofuscadas por 1d4 rodadas (Ref CD 18 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 3, Des 4, Con 3, Int 0, Sab 0, Car 0

Tesouro Padrão.

Ninhada de Dragões Filhotes

ND 5

Monstro (dragão) Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +7, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +14, **Ref** +8, **Von** +12, imunidade a fogo, resistência a magia +1, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 240
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo [Bando] Mordida +18 (4d6+8) e duas garras +18 (2d6+8).
Avalanche de Escamas Se a ninhada de filhotes acertar os dois ataques de garra em uma mesma criatura Grande ou menor na mesma rodada, a vítima fica caída e agarrada. A ninhada pode manter uma criatura agarrada desta forma, e não perde o uso de nenhuma de suas armas naturais para isso.
Sopro Duplo (Completa) A ninhada sopra dois cones de 6m em direções diferentes. Todas as criaturas nessas áreas sofrem 4d12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 21 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 4, Des 3, Con 3, Int 0, Sab 0, Car 0

Tesouro Padrão.

Energia Dracônica

O traço mais importante de um dragão, aquilo que o define como um desses seres, é sua energia elemental. Embora sejam seres vivos (e como tais possam ser curados com magias de luz), dragões são movidos por forças mágicas fundamentais da Criação, as mesmas que alimentam as *Bolas de Fogo* e *Relâmpagos* dos arcanistas. A diferença é que dragões não recebem tais energias de fontes externas; eles as produzem em seus corpos. Não é sem motivo que itens mágicos poderosos usam partes de dragões para sua fabricação.

Cada dragão pode gerar uma energia elemental: fogo, frio, eletricidade, ácido, trevas e luz. O dragão pode expelir essa energia como uma baforada destruidora e é imune a ela.

O livro básico *Tormenta20* traz fichas de dragões "genéricos", com energia de fogo. Esta seção traz exemplos de dragões específicos, com energias variadas. Você pode se basear nas fichas do livro básico e nas desta seção para criar seus próprios dragões, de outros tipos, com energias e outras habilidades variadas.

Ninhada de Dragões Filhotes

Dragões como Familiares e Parceiros

Criaturas de grande poder místico e físico, dragões são valorizados como aliados, embora conquistar o respeito e auxílio dessas criaturas seja uma tarefa bastante ambiciosa.

Familiar

Dragões filhotes de qualquer tipo podem ser invocados como familiares. Entretanto, isso exige obter um ovo de dragão. (Dragões filhotes são muito bestiais, e transformar um filhote já chocado em familiar é quase impossível). Se tiver um dragão filhote como familiar, suas magias que causam dano do mesmo tipo que o sopro do dragão têm a CD aumentada em +2 e custam –1 PM (cumulativo com outras reduções).

(Continua...)

Dragão Jovem da Proteção — ND 7

Monstro (dragão) Grande

Iniciativa +11, **Percepção** +11, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 32, **Fort** +20, **Ref** +9, **Von** +12, fortificação 25%, imunidade a eletricidade, redução de dano 5, resistência a magia +2, vulnerabilidade a ácido
Pontos de Vida 320
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida +25 (2d6+14, 19) e duas garras +25 (1d8+14, 19).
Asas Guardiãs (Movimento) Todos os aliados adjacentes ao dragão recebem redução de dano 5 até o fim da cena.
Sopro (Padrão) Todas as criaturas em uma linha de 12m sofrem 6d12 pontos de dano de eletricidade e ficam ofuscadas por 1d4 rodadas (Ref CD 25 reduz à metade e evita a condição). Cada vez que rolar o valor máximo em um dado do sopro, role um dado extra e some ao dano total do sopro. *Recarga (movimento)*.

For 7, Des 2, Con 6, Int 2, Sab 2, Car 2

Perícias Diplomacia +11.
Tesouro Dobro e 2 peças de couro de dragão (CD 22 para extrair).

Dragão Jovem do Ocaso — ND 7

Monstro (dragão) Grande

Iniciativa +11, **Percepção** +12, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +20, **Ref** +9, **Von** +15, imunidade a frio, redução de dano 5, resistência a magia +2, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 320
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Dragão Jovem do Ocaso

Corpo a Corpo Mordida +24 (2d6+14, 19) e duas garras +24 (1d8+14, 19).

Mordida Definhante Uma criatura atingida pela mordida do dragão jovem do ocaso fica alquebrada (Von CD 25 evita e a criatura não pode mais ser afetada por esta habilidade até o fim da cena).

Sopro (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 9m sofrem 6d12 pontos de dano de frio e ficam lentas por 1d4 rodadas (Ref CD 25 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

Ver o Fim O dragão percebe automaticamente a presença, posição e status de criaturas em alcance médio, como o efeito básico da magia *Condição*.

For 5, Des 3, Con 5, Int 3, Sab 3, Car 2

Perícias Intimidação +11.

Tesouro Dobro e 2 peças de couro de dragão (CD 22 para extrair).

Dragão Adulto

"Não sou digno, ó poderoso dragão, não sou digno de sua grandeza!"

— Pivarão, o Humilde

Imenso e soberano, o monstro alado mergulha dos céus, as escamas alvas brilhando como os picos nevados das Uivantes. Quando arreganha as mandíbulas, despeja uma nevasca assassina que engole a caravana e os peregrinos, matando-os antes mesmo que congelem...

Quando um dragão atinge a idade adulta, ainda será um monstro cuspidor de baforadas mortais. No entanto, várias mudanças importantes se operam.

Uma dessas mudanças é o despertar de sua aura aterradora. Um pavor profundo, ancestral, que atinge o coração de todos os seres vivos e/ou inteligentes — qualquer criatura capaz de sentir medo. Alguns dizem que esse temor instintivo remonta de muito antes da Revolta dos Três, quando os ancestrais dos seres humanos eram caçados e devorados por dragões. Mas essa teoria é contestada, uma vez que a aura também afeta povos que não existiam ou não estavam aqui naquela época, como golens e kliren.

Outro atributo importante dos adultos, algo que marca sua passagem para esta idade, é a conjuração de magias. Dragões não "aprendem" essas magias; elas são inerentes, parte de suas naturezas. Não chega a ser surpreendente, uma vez que seu criador é também o Deus do Poder, considerado a contraparte maligna de Wynna. As capacidades mágicas de um dragão adulto são ainda moderadas, equivalentes a um conjurador humano veterano. Conforme cresce e envelhece, o dragão não apenas adquire magias novas, como as magias que ele domina se tornam mais poderosas. Embora certas magias sejam mais comuns, diferentes dragões podem ter repertórios completamente diferentes.

Dragões como Familiares e Parceiros (Continuação)

Parceiro

Dragões jovens de qualquer tipo podem servir como um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m (normal e de voo) e, uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano da energia do dragão em uma criatura em alcance médio. *Veterano:* você recebe também uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e pode gastar 2 PM para causar 4d6 pontos de dano. *Mestre:* seu deslocamento muda para 18m e você pode gastar 5 PM e uma ação de movimento para usar a habilidade Sopro (de acordo com o dragão jovem).

Dragões, mesmo os jovens, são criaturas orgulhosas e de personalidade forte. Assim, para se tornar o cavaleiro de um dragão, um personagem precisa primeiro conquistar sua amizade e, sobretudo, seu respeito! Isso significa que um dragão montaria não pode simplesmente ser escolhido como opção de uma habilidade (como o poder Parceiro). Conquistar um dragão deve fazer parte da história e ser a recompensa por ações do personagem durante o jogo. Os detalhes exatos de como isso ocorre dependem de cada campanha, mas, em geral, envolvem encontrar um dragão e conquistar seu respeito por meio de um favor, demonstração de poder ou qualquer ato que mostre ao dragão que você é digno de ser seu cavaleiro.

Um dragão jovem conta como dois parceiros para efeitos do limite de parceiros que você pode ter. Isso significa que um personagem de nível 4 ou menor dificilmente poderá ter um dragão jovem como parceiro, a menos que consiga aumentar seu limite de parceiros ou escolha o poder Coração de Dragão.

Coração de Dragão

Você recebe +2 PV e +2 PM. Além disso, para você, um dragão jovem conta como um único parceiro para seu limite de parceiros. *Pré-requisitos:* Car 2, 3º nível de personagem.

A idade adulta é também quando o dragão adquire sua capacidade de metamorfose. Diferente da magia de mesmo nome, esta habilidade não permite que o dragão mude para uma categoria de tamanho maior — mas ele pode mudar para quaisquer menores, a sua escolha. Dragões muitas vezes adotam formas humanoides ao interagir com outros povos, como disfarce, ou apenas para evitar aterrorizá-los (a aura de medo funciona apenas na forma dracônica original). Por sua vaidade, é comum que dragões tenham uma única forma alternativa favorita, que usam com mais frequência.

Claro, a idade adulta também é quando o dragão conquista sua altivez e abandona seus semelhantes — até passando a hostilizá-los. Vai escolher um nome, tão digno quanto julgar adequado, pouco importando se outros conseguem pronunciar (talvez ele mate aqueles que falharem). E, embora cada dragão seja único, com sua própria personalidade e motivações, a maior parte decide estabelecer um território e declarar seu domínio sobre tudo e todos que ali estejam.

Comparados a dragões mais antigos, adultos são "medianos"; pouco maiores que um elefante ou carruagem, e incapazes de carregar algo maior que um cavalo. Ainda assim, já são criaturas perigosas, bem acima das capacidades de heróis iniciantes.

Dragão Adulto da Tirania

ND 11

Monstro (dragão) Enorme

Iniciativa +12, **Percepção** +15, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 42, **Fort** +24, **Ref** +11, **Von** +20, imunidade a dano de luz, redução de dano 10, resistência a magia +3, vulnerabilidade a trevas

Pontos de Vida 614

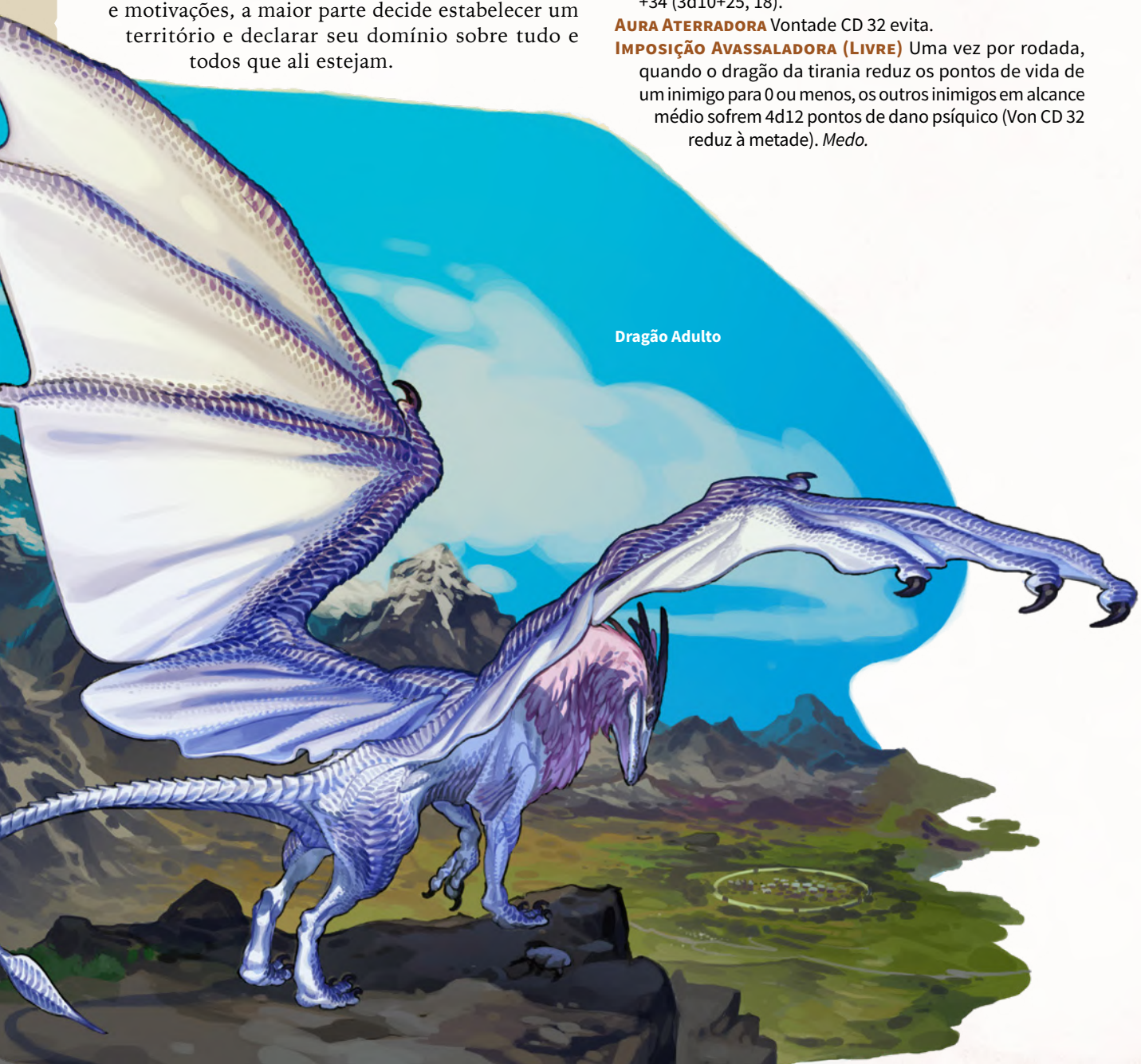
Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Pontos de Mana 77

Corpo a Corpo Mordida +34 (4d10+25, 18) e duas garras +34 (3d10+25, 18).

Aura Aterradora Vontade CD 32 evita.

Imposição Avassaladora (Livre) Uma vez por rodada, quando o dragão da tirania reduz os pontos de vida de um inimigo para 0 ou menos, os outros inimigos em alcance médio sofrem 4d12 pontos de dano psíquico (Von CD 32 reduz à metade). *Medo.*



Dragão Adulto

Sopro (Padrão) Criaturas em uma linha de 18m sofrem 12d12 pontos de dano de luz e ficam cegas por 1d4 rodadas (Ref CD 32 reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar cega por esta habilidade uma vez por cena. *Recarga (movimento)*.

Magias Como um conjurador arcano de 11º nível (CD 32).

- *Campo de Força (Reação, 4 PM)* Quando sofre dano, o dragão recebe redução de dano 30 contra este dano.
- *Desespero Esmagador (Padrão, 11 PM)* Criaturas em um cone de 6m ficam debilitadas e esmorecidas até o fim da cena e pasmas por 1 rodada (Von evita a condição pasmo e reduz as demais para 1 rodada).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O dragão escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado (Von anula).
- *Luz (Padrão, 1 PM)* Uma criatura fica ofuscada pela cena (Von anula).
- *Tempestade Divina (Completa, 9 PM, sustentada)* Só pode ser lançada em ambientes abertos. Um vendaval com chuva (veja *Tormenta20*, p. 208) preenche um cilindro de 90m de raio e 90m de altura. Nessa área, criaturas invisíveis têm sua silhueta revelada, criaturas Médias ou menores ficam lentas e criaturas voadoras precisam passar num teste de Atletismo por rodada ou caem no solo.

For 11, Des 1, Con 8, Int 4, Sab 4, Car 4

Perícias Atletismo +32, Intimidação +15, Misticismo +15.
Tesouro Dobro e 4 peças de couro de dragão (CD 26 para extrair).

Dragão Adulto dos Segredos

ND 11

Monstro (dragão) Enorme

Iniciativa +14, **Percepção** +17, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 40, **Fort** +13, **Ref** +17, **Von**+25, imunidade a trevas, redução de dano 10, resistência a magia +3, vulnerabilidade a luz
Pontos de Vida 522
Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Pontos de Mana 90
Corpo a Corpo Mordida +33 (3d12+20, 18) e duas garras +35 (2d12+20, 18).
Aura Aterradora Vontade CD 32 evita.
Enxergar as Farsas O dragão adulto dos segredos está permanentemente sob o efeito básico da magia *Visão da Verdade*.
Esmiuçar a Alma Quando uma criatura fica abalada pelo dragão, ele enxerga seus segredos mais profundos. Além de obter quaisquer informações que o mestre julgue adequadas, até o fim da cena o dragão recebe +2 em testes de perícia contra aquela criatura e passa automaticamente em testes de Intuição contra ela.
Magia Ampliada (Livre, +2 PM) Quando lança uma magia, o dragão aumenta seu alcance em um passo (de curto para médio, de médio para longo) ou dobra sua área de efeito.
Sopro (Padrão) Criaturas numa esfera de 9m em alcance médio do dragão sofrem 12d12 pontos de dano de trevas e ficam enjoadas por 1d4 rodadas (Ref CD 38 reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar enjoada por esta habilidade uma vez por cena. *Recarga (movimento)*.

Magias Como um conjurador arcano de 11º nível (CD 35).

- *Campo de Força (Reação, 7 PM)* Quando sofre dano, o dragão recebe redução de dano 50 contra este dano.
- *Compreensão (Padrão, 4 PM)* O dragão vasculha os pensamentos de um alvo em alcance curto para extrair informações (Von anula).
- *Criar Ilusão (Padrão, 9 PM)* O dragão pode criar ilusões com imagens e sons combinados em alcance médio. A ilusões podem ocupar até 9 cubos de 1,5m e também podem criar sensações táteis, como texturas. Criaturas que não saibam que essas são ilusões não conseguem atravessá-las. As ilusões ainda são incapazes de causar e sofrer dano (Von desacredita e permite atravessar as ilusões).
- *Desespero Esmagador (Padrão, 8 PM)* Criaturas num cone de 6m ficam debilitadas e esmorecidas pela cena (Von reduz para 1 rodada).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O dragão escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Escuridão (Padrão, 3 PM)* Uma criatura em alcance curto fica cega pela cena (Fort reduz para 1 rodada).
- *Marca da Obediência (Padrão, 6 PM)* O dragão ordena que uma criatura adjacente não ataque a ele ou a seus aliados até o fim da cena (Von evita). A criatura pode repetir o teste de Vontade em cada um de seus turnos subsequentes mas, se falhar, sofre 3d6 pontos de dano psíquico.

For 7, Des 1, Con 6, Int 8, Sab 6, Car 6

Perícias Conhecimento +19, Enganação +17, Intimidação +17, Intuição +25, Misticismo +19.
Tesouro Dobro e 4 peças de couro de dragão (CD 26 para extrair).

Dragão Venerável

"Tesouro? Lamento desapontá-los, jovens heróis. Perdi interesse em tais bobagens séculos atrás."

— Auronatt, dragão das escarpas

A fera é gigantesca, mas ainda assim move-se com elegância e altivez impressionantes. Quando os observa, vocês quase podem sentir sua insignificância perante algo tão mais antigo e sábio.

Enquanto dragões adultos tornam-se temidos por aterrorizar aldeias ou atacar viajantes — quase sempre demandando a atuação de heróis locais —, veneráveis são aqueles que muitas vezes deixaram para trás esses hábitos selvagens e medíocres.

Um dragão venerável alcançou esse estágio não apenas por viver séculos, mas também por colecionar um vasto repertório de vitórias contra aventureiros e outros inimigos. Poucos seres podem ameaçá-lo. Assim, estabelecer dominância sobre criaturas inferiores se torna algo trivial, até esquecido. Quando atingem esta idade, dragões podem adquirir hábitos muito distantes das histórias que os bardos cantam. Podem buscar destinos diferentes. Até se tornar seres diferentes.

Diz-se que todo dragão é majestoso, orgulhoso, arrogante. Mas, quanto mais antigos se tornam, mais esses traços podem aumentar — ou se atenuar. Assim, enquanto alguns seguem cerceando vilarejos, exigindo tributos e acumulando tesouros, outros passam a achar tais hábitos fúteis e tediosos.

Nenhum venerável é igual a outro. Nenhum será encontrado aleatoriamente na última câmara de alguma masmorra, esperando que heróis tentem matá-lo e pilhar seu tesouro (embora alguns decidam que sim). Pode haver uma venerável que adotou a identidade de uma caçadora elfa, liderando um clã que protege as florestas de Tollon. Outro que escolheu ser cultuado como divindade pelos povos-trovão da Grande Savana. Outro que acabaria enamorado de um bardo hynne, ouvindo suas canções bucólicas com ternura. E outro que acumula fortunas inimagináveis enquanto gerencia um cassino cósmico no Reino de Nimb.

Se existe uma constante sobre os dragões, mesmo entre os veneráveis, é que eles são intensos. Quando se devotam a algo ou alguém, nada mais em qualquer dos mundos é merecedor de sua atenção. Quando se apaixonam, nenhum amor na história dos seres vivos será mais poderoso ou renderá mais frutos. Quando odeiam, esse rancor vai persistir por séculos, perseguindo toda a descendência dos culpados. E quando se enfurecem, nem mesmo a raiva de um deus pode se comparar.

Dragão Venerável

Dragão Venerável da Equidade

ND 15

Monstro (dragão) Enorme

Iniciativa +16, **Percepção** +22, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 52, **Fort** +28, **Ref** +15, **Von** +22, imunidade a dano de luz, redução de dano 15, resistência a magia +4, vulnerabilidade a trevas
Pontos de Vida 800
Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Pontos de Mana 97
Corpo a Corpo Mordida +44 (4d12+40, 17) e duas garras +44 (3d12+40, 17).
Aura Aterradora Vontade CD 40 evita.
Equalizar (Reação, 3 PM) Quando uma criatura (incluindo o dragão) em alcance médio faz um teste, ela o refaz, escolhendo 10 em vez de rolar o dado (Von 32 evita).
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o dragão muda a execução dela para livre.
Restabelecer a Igualdade (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre um ataque ou uma magia de um inimigo, o dragão pode fazer um ataque ou lançar uma de suas magias (conforme a ação sofrida) contra esse inimigo.
Sopro (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 15m sofrem 16d12 pontos de dano de luz e ficam cegas por 1d4 rodadas (Ref CD 40 reduz à metade, evita a condição e a criatura não pode mais ficar cega por esta habilidade pela cena). *Recarga (movimento).*
Magia O dragão venerável lança magias como um conjurador arcano de 15º nível (CD 40).

- *Círculo da Justiça (Completa, 6 PM)* Criaturas numa esfera de 9m em alcance curto sofrem –20 em testes de Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem, e não podem mentir deliberadamente (Von reduz a penalidade para –10 e permite mentir).
- *Curar Ferimentos (Padrão, 15 PM)* Uma criatura adjacente cura 16d8+16 PV.
- *Desespero Esmagador (Padrão, 8 PM)* Criaturas num cone de 6m ficam debilitadas e esmorecidas pela cena (Von reduz para 1 rodada).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O dragão escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Missão Divina (Padrão, 8 PM e penalidade de –1 PM)* Inscreve uma marca permanente na pele do alvo. Sempre que executar uma ação hostil, o alvo recebe uma penalidade cumulativa de –2 em todos os testes (Von evita). Uma magia que dissipe outras suprime a marca e suas penalidades por um dia; elas só podem ser totalmente removidas pelo dragão ou pela magia *Purificação*.
- *Selo de Mana (Padrão, 6 PM)* Um selo mágico se manifesta em uma criatura adjacente até o fim da cena. Sempre que ela fizer qualquer ação que gaste PM, deve fazer um teste de Vontade. Se passar, a ação funciona. Se falhar, a ação não tem efeito, mas os PM são gastos mesmo assim.
- *Velocidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* O dragão pode executar uma ação padrão adicional por turno.

For 13, Des 1, Con 10, Int 6, Sab 6, Car 6

Perícias Enganação +22, Intimidação +22, Intuição +22, Misticismo +22.
Tesouro Dobro e 4 peças de couro de dragão (CD 30 para extrair).

Dragão Venerável dos Recifes

ND 15

Monstro (dragão) Enorme

Iniciativa +19, **Percepção** +20, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 48, **Fort** +28, **Ref** +20, **Von** +17, evasão aprimorada, imunidade a eletricidade, redução de dano 15, resistência a magia +4, vulnerabilidade a ácido
Pontos de Vida 790
Deslocamento 12m (8q), natação 24m (16q), voo 24m (16q)

Pontos de Mana 97
Corpo a Corpo Mordida +44 (4d12+30, 17), duas garras +44 (2d12+30, 17) e cauda +44 (2d12+30, 17).
Aura Aterradora Vontade CD 40 evita.
Fluxo de Mana O dragão pode manter dois efeitos sustentados simultaneamente com apenas uma ação livre (mas pagando o custo de cada um).
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o dragão muda a execução para livre.
Profunda Paixão Quando faz um teste de uma perícia baseada em Carisma, o dragão rola dois dados e escolhe o melhor.
Sopro (Padrão) Todas as criaturas em uma linha de 18m sofrem 16d12 pontos de dano de eletricidade e ficam ofuscadas por 1d4 rodadas (Ref CD 40 reduz à metade e evita a condição). Cada vez que um dado de dano do sopro rolar o valor máximo, role um dado extra e some ao total. *Recarga (movimento)*.
Magias Como um conjurador arcano de 15º nível (CD 40).

- *Campo de Força (Reação, 7 PM)* Quando sofre dano, o dragão recebe redução de dano 50 contra esse dano.
- *Controlar o Clima (Completa, 10 PM)* Por 4d12 horas, o clima em uma esfera de 2km muda de acordo com a vontade do dragão, podendo criar qualquer condição climática (veja *Tormenta20*, p. 187).
- *Curar Ferimentos (Padrão, 15 PM)* Uma criatura adjacente cura 16d8+16 PV.
- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado (Von evita).
- *Globo de Invulnerabilidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* O dragão é envolto por uma esfera mágica de 3m que detém qualquer magia de 3º círculo ou menor.
- *Suporte Ambiental (Padrão, 5 PM)* Por 1 dia, criaturas escolhidas em alcance curto ficam imunes a calor e frio extremos, podem respirar na água e não sufocam em fumaça densa.
- *Velocidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* O dragão pode executar uma ação padrão adicional por turno.

For 12, Des 4, Con 10, Int 4, Sab 4, Car 8

Perícias Atletismo +25, Diplomacia +22, Enganação +22, Intimidação +22.
Tesouro Dobro e 4 peças de couro de dragão (CD 30 para extrair).

Dragão feral

"A mim, besta infeliz. Música sombria acalma os ânimos impetuosos."

— Leuric Glörufindel, o Trovador Triste

O corpanzil exibe musculatura poderosa sob o couro blindado e asas que fariam sombra a um celeiro. Não parece haver emoção na face coriácea, exceto selvageria.

Um feral é um dragão adulto que, por algum motivo, não alcançou seu potencial pleno. Ferais são enormes e poderosos, mas — assim como filhotes e jovens — não conjuram magia, nem mudam de forma. São também pouco inteligentes, alguns até incapazes de falar (ou tão selvagens que sequer tentam). Ainda assim, preservam os formidáveis atributos físicos desses monstros, incluindo a capacidade de voar e expelir baforadas elementais.

Estudiosos tentam desvendar o que produz estes monstros. Conforme alguns, para que um dragão amadureça não basta a simples passagem do tempo. Haveria outros requisitos: acúmulo de tesouros, abate de certo número de heróis, sacrifício de vítimas, alguma cerimônia ou ritual secreto. Para outros acadêmicos, foram os séculos ausentes de Kallyadranoch que causaram o fenômeno — dragões que chegaram à fase adulta naquele período não completaram seu desenvolvimento. Existe ainda a hipótese de que estes dragões bestiais seriam crias de Megalokk ou tornaram-se seus devotos; por essa traição, o Deus do Poder os teria amaldiçoado com a perda de sua astúcia e magia.

Dragões ferais se comportam como animais carnívoros, atacando e matando para comer ou proteger seu território. São, no entanto, muito mais agressivos e rancorosos que qualquer predador natural, capazes de atravessar reinos inteiros para matar alguém que os tenha perturbado. Também preservam parte de sua soberania inerente, ainda que de forma mais selvagem — como o leão que governa um vasto território, caçando tudo que quiser, quando quiser. Ferais não acumulam tesouros, exceto por acidente, como posses de antigas vítimas que acabam espalhadas em seu covil.

Ferais são os alvos favoritos dos caçadores de dragões: apesar de sua força, ainda são presas mais fáceis que dragões verdadeiros, e seus troféus são tão bons quanto quaisquer outros.

Dragão feral — ND 10

Monstro (dragão) Enorme

Iniciativa +13, **Percepção** +12, faro, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 38, **Fort** +22, **Ref** +10, **Von** +14, imunidade a frio, redução de dano 10, resistência a magia +3, vulnerabilidade a fogo

Pontos de Vida 495

Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Corpo a Corpo Mordida +30 (3d12+14, 18) e duas garras +30 (2d10+14, 18).

Amadurecimento Primitivo O dragão feral conta como um dragão adulto, mas não possui as habilidades Magia Dracônica e Metamorfose Dracônica.

Aura Aterradora Vontade CD 30 evita.

Dilacerar Se o dragão acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 3d10+14 pontos de dano.

Investida Imparável (Completa) O dragão se move até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Criaturas em seu caminho sofrem 7d8+14 pontos de dano de corte, são empurradas até o fim do deslocamento do dragão e ficam caídas na frente dele (Ref CD 30 reduz à metade e evita o empurrão, mas não a condição caído). *Recarga (movimento)*.

Sopro (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 12m sofrem 12d12 pontos de dano de frio e ficam lentas (Ref CD 30 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o dragão faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 13, Des 3, Con 10, Int –3, Sab 2, Car –1

Tesouro Padrão e 2 peças de couro de dragão (CD 25 para extrair).

Dragão bicéfalo

"É tipo uma hidra. Só que dragão. Podemos chamar de 'hidragão', né?"

— Barossa Arareber, estudiosa de hidras

A saraivada de relâmpagos e a chuva de veneno chegam sem qualquer aviso. Quando se recuperam e conseguem olhar de novo, vocês primeiramente acreditam estar diante de dois dragões. Mas logo entendem o engano, quando percebem os pescoços alongados encontrando-se no mesmo corpo imenso.

Não existem dois dragões iguais, mas todos seguem algumas regras. Uma delas é que cada dragão expele uma baforada de energia, a mesma energia produzida em seu coração, fervendo em seu sangue. Apenas uma energia.

Há estudiosos excêntricos que imaginam dragões capazes de soprar duas ou mais energias em combinações bizarras: vapor, areia, lama, magma e outras ainda mais estranhas. Tais seres são alucinações de loucos, nunca vistos. Até hoje.

Monstros que sopram dois ou mais tipos de energia são aberrações, não dragões verdadeiros. Não nascem de procriação: são resultado de acidentes, maldições, experimentos arcanos ou vontade de Nimb. Entre estes, o mais infame talvez seja o dragão de duas cabeças, ou dragão bicéfalo. Poucos destes monstros foram encontrados em toda a história de Arton, mas não resta dúvida de que eles existem, ocultos em masmorras ou lugares selvagens.

Um bicéfalo tem o tamanho de um dragão adulto. Como esperado, cada cabeça tem sua própria personalidade e convicções, não sendo raro que discordem entre si. Por algum motivo, os poucos vistos até o momento não demonstraram ser capazes de conjurar magias.

Dragão Bicéfalo

Poder Dracônico

Todas as criaturas com o subtipo dragão possuem as habilidades dracônicas descritas na seção "Dragões" (*Tormenta20*, p. 311).

Dragão Bicéfalo — ND 12

Monstro (dragão) Enorme

Iniciativa +13, **Percepção** +17, percepção às cegas, não pode ser flanqueado, visão no escuro
Defesa 44, **Fort** +26, **Ref** +12, **Von** +20, imunidade a ácido e eletricidade, redução de dano 10, resistência a magia +3
Pontos de Vida 650
Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Corpo a Corpo Mordida +36 (4d10+26, 18) e garra +36 (3d10+26, 18).
Aura Aterradora Vontade CD 33 evita.
Duas Mentes O dragão bicéfalo faz uma ação padrão adicional por rodada. Além disso, quando faz um teste de Vontade, rola dois dados e escolhe o melhor resultado.
Sopro (Padrão) O dragão usa um dos sopros abaixo.

- *Esfera Elétrica.* O dragão dispara raios em uma esfera de 9m em alcance médio. Criaturas nessa área sofrem 12d12 pontos de dano de eletricidade e ficam ofuscadas por 1d4 rodadas (Ref CD 33 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.
- *Nuvem Cáustica.* Uma nuvem de ácido cobre um cubo de 9m por 2 rodadas. Criaturas que comecem seus turnos na área sofrem 12d6 pontos de dano de ácido e ficam vulneráveis por 1d4 rodadas (Fort CD 33 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 11, Des 1, Con 8, Int 3, Sab 5, Car 4

Perícias Enganação +16, Intimidação +16, Misticismo +15.
Tesouro Dobro e 4 peças de couro de dragão (2 de dragão de ácido, 2 de dragão elétrico; CD 27 para extrair).

Dragão-Real

"Elfos alados! Que ideia maravilhosa me acomete! Que comecemos a criá-los, meu amor!"

— Hydora, Dragão-Rei das Nuvens

Mesmo como um regente élfico arrogante, Sckhar emana grandiosidade. Contudo, quando escolhe retornar à monstruosa forma natural, sua presença inunda tudo em volta com fogo e medo. Serviçais morrem em pânico apenas por vislumbrar a criatura. Não, não uma criatura. Impossível ser qualquer outra coisa, exceto um deus!

Também conhecidos como anciões, os Dragões-Reais não são apenas os maiores, mais antigos e poderosos de Arton. São também aqueles que não nasceram de outros dragões: são crias diretas do próprio Kallyadranoch.

Conforme o mito, Kallyadranoch tinha seis longas tranças coloridas. Das pontas cortadas de cada uma (uma história com diferentes versões, com a participação ou não de diferentes deuses), os primeiros dragões teriam nascido. Estes seriam os seis Dragões-Reais de Arton, cada um com seu sopro especial: fogo, frio, relâmpago, ácido, veneno, trevas. Aqueles cujas proles numerosas, ao longo de milênios, resultariam em todos os dragões do mundo.

Outras lendas, no entanto, dizem que esses seis não seriam os únicos dragões anciões. Outros mais teriam nascido ainda em tempos primevos, do envolvimento de Kally com outros deuses e deusas (ou outras tranças). Essa rica mitologia permeava os antigos templos e bibliotecas de Lamnor, muito anteriores à Grande Batalha — até que Khalmyr puniu Kallyadranoch com o esquecimento completo, fazendo-o desaparecer de toda memória e registros mundanos.

Muitos duvidam que criaturas tão poderosas perambulem em segredo por Arton, sem o conhecimento de ninguém, sem influenciar os destinos do mundo. Contudo, a maior prova de sua existência teria acontecido em tempos recentes — quando Heart, o Dragão-Rei das Montanhas, foi abatido pelo Paladino de Arton. Ele seria então substituído pela anciã Zadbblein, que se tornaria a Dragoa-Rainha das Florestas.

Devido a todo o conhecimento perdido durante o banimento do Terceiro (e também porque os próprios dragões parecem pouco inclinados a confirmar), é bem possível que nada disso seja verdade. Talvez os Dragões-Reais sejam únicos, e outros anciões sejam apenas uma teoria. Ou algo que surgirá diante de aventureiros épicos sem nenhum aviso.

Armadilhas Kobolds, Cão de Kally, Dracomante, Dragões*, Elemental da Água, Elemental do Ar, Elemental do Fogo, Elemental da Terra, Enxame Kobold*, Enxame Larval, Kallyanach, Kobold, Kobold Bruto, Kobold Explosivo, Kobold-Mãe, Kobold Xamã, Necrodraco, Serpe, Tirano do Terceiro*, Vagalhão Kobold.

Modificando Dragões

Você pode usar as fichas apresentadas aqui e no Capítulo 7 de *Tormenta20* como base para criar dragões de outros tipos. Para isso, aplique as alterações a seguir.

Energia Dracônica. Cada dragão possui uma energia elemental em seu interior, que determina o tipo de dano ao qual o dragão é imune, bem como o dano e o efeito adicional de seu sopro. Além disso, um dragão é vulnerável a um tipo de dano oposto ao seu tipo dracônico. Os tipos mais comuns são ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas. Entretanto, existem rumores sobre dragões com outros tipos de energia, como psíquica e até mesmo essência.

Formato do Sopro. Embora o cone de chamas seja uma visão clássica, cada dragão expele seu sopro de uma forma específica. Ao modificar um dragão, escolha uma das áreas a seguir.

• ***Cone.*** A forma de sopro mais comum. O sopro de um dragão filhote alcança 6m, e aumenta em +3m para cada categoria adicional de idade.

• ***Explosão.*** O sopro é uma esfera de energia concentrada, que explode ao impacto. Dragões filhotes conseguem soprar em um ponto em alcance curto, jovens e adultos em alcance médio e veneráveis e reais em alcance longo. O raio da explosão começa em 3m e aumenta em +3m para cada categoria acima de filhote (6m para jovem, 9m para adulto etc).

• ***Linha.*** Concentrado em uma linha reta, que alcança maiores distâncias e causa mais dano. Cada vez que um dado de dano do sopro rola o valor máximo, role um dado extra e some ao total. O comprimento da linha é de 6m por categoria de idade.

• ***Nuvem.*** Ao invés de causar dano imediatamente, cria uma nuvem que cobre uma área cúbica e dura 2 rodadas. Criaturas que comecem seus turnos dentro da nuvem precisam fazer o teste de resistência ou sofrem o dano e os efeitos do sopro. Por ser um efeito duradouro, causa menos dano; substitua os dados de dano do sopro base por d6 (por exemplo, 12d6 para uma nuvem de um dragão adulto). A nuvem é um cubo com lados de 3m por categoria de idade do dragão.

Magias. Dragões maiores (adulto, venerável e real) lançam magias como conjuradores arcanos, mas podem aprender qualquer magia, arcana ou divina. Uma forma de personalizar um dragão é criar uma lista de magias próprias, relacionadas ao seu conceito e natureza. Por exemplo, um dragão de luz benevolente dificilmente aprenderá *Rogar Maldição*, enquanto um dragão de ácido extremamente agressivo provavelmente não terá nenhum interesse em *Tranquilidade*. Ao definir a lista de magias do dragão que você está criando, pense em como elas refletem a personalidade e o comportamento da criatura.

Outras Características. Além de sopro e magias, dragões têm variações em outros aspectos, como atributos, testes de ataque, resistências, habilidades etc. Não há uma regra rígida do que e como alterar, mas você pode consultar o **Capítulo 2**, para algumas diretrizes e ideias.

Tabela 1-2: Energia Dracônica

Essência Dracônica (tipo de dano)	Efeito adicional do sopro (por falhar na resistência)	Vulnerabilidade
Ácido	Vulnerável por 1d4 rodadas	Eletricidade
Eletricidade	Ofuscado por 1d4 rodadas	Ácido
Fogo	Em chamas	Frio
Frio	Lento por 1d4 rodadas	Fogo
Luz	Cego por 1d4 rodadas[1]	Trevas
Trevas	Enjoado por 1d4 rodadas[1]	Luz
Essência	Alquebrado por 1 rodada	Outro tipo qualquer
Psíquico	Confuso por 1d4 rodadas[1]. O sopro é resistido com Vontade em vez de Reflexos.	Veneno
Veneno (em vez do dano listado, causa a metade desse valor em perda de PV por veneno)	Envenenado por 1d4 rodadas (perde 1d12 PV por categoria de idade do dragão). O sopro é resistido com Fortitude em vez de Reflexos.	Psíquico

[1]Uma criatura só pode sofrer esta condição por esta habilidade uma vez por cena.

SCKHAR
DRAGÃO-REI
DO FOGO

SCKHAR, DRAGÃO-REI DO FOGO

ND S+

Monstro (dragão) Colossal

Iniciativa +23, **Percepção** +34, percepção às cegas (longo) visão no escuro

Defesa 71, **Fort** +38, **Ref** +25, **Von** +33, imunidade a encantamento e fogo, redução de dano 20, resistência a magia +5, vulnerabilidade a frio

Pontos de Vida 4.000

Deslocamento 12m (8q), voo 36m (24q)

Pontos de Mana 287

Corpo a Corpo Mordida +66 (10d20+60, 16) e duas garras +61 (10d20+60, 16).

Aqui Está, Aqui Pertence Uma criatura em alcance longo que use habilidades de transporte planar (como *Teletransporte*) deve fazer um teste de Vontade (CD 55). Se falhar a habilidade não tem efeito, mas os PM são gastos mesmo assim.

Aura Aterradora Vontade CD 55 evita. Uma criatura que falhe no teste de Vontade contra a Aura Aterradora de Sckhar sofre 8d6 pontos de dano psíquico.

Deus das Chamas As magias de fogo de Sckhar estão sob efeito de Magia Ampliada e seus dados de dano aumentam, cada um, em dois passos (já contabilizado). Todo dano de fogo causado por Sckhar ignora redução de dano e, contra criaturas imunes a fogo, ainda causa metade do dano.

Ego (Reação, 5 PM) Uma vez por rodada, quando Sckhar faz um teste de perícia (exceto de ataque), passa automaticamente nesse teste.

Escamas Supremas Sckhar sofre apenas metade do dano de fontes mundanas.

Fluxo de Mana Sckhar pode manter dois efeitos sustentados simultaneamente com apenas uma ação livre (mas pagando o custo de cada um).

Imposição Real (Completa) Sckhar altera a temperatura de uma área de qualquer tamanho em Sckharshantallas, variando de clima ameno até calor extremo, por uma cena (veja *Tormenta20*, p. 267).

Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, Sckhar muda a execução dela para livre.

Poder Incontestável A primeira magia que Sckhar lança em cada rodada não pode ser alvo de contramágica.

Sopro (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 30m sofrem 30d12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 55 reduz o dano à metade e evita a condição). Cada vez que um dado de dano do sopro rolar o valor máximo, role um dado extra e some ao total. *Recarga (movimento)*.

Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando Sckhar faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

Magias Como um conjurador arcano de 20º nível (CD 55, limite de PM 32).

- *Aprisionamento (Completa, 15 PM)* Sckhar aprisiona uma criatura (veja *Tormenta20*, p. 180; Von anula).
- *Bola de Fogo (Padrão, 27 PM)* Sckhar cria uma poderosa explosão em alcance médio que causa 18d10 pontos de dano de fogo em todas as criaturas em um raio de 12m (Ref reduz à metade).
- *Campo de Força (Reação, 11 PM)* Quando sofre dano, Sckhar recebe redução de dano 70 contra este dano.
- *Chuva de Meteoros (Completa, 15 PM)* Meteoros caem em um quadrado de 36m em alcance longo. Criaturas na área sofrem 15d6 pontos de dano de impacto, 15d10 pontos de dano de fogo e ficam caídas e presas (agarradas) sob os escombros (Ref reduz o dano à metade e evita a condição; veja *Tormenta20*, p. 183).
- *Coluna de Chamas (Padrão, 16 PM)* Um cilindro de fogo com 6m de raio e 30m de altura em alcance longo causa 16d10 pontos de dano de fogo e 6d6 pontos de dano de luz em criaturas e objetos livres na área. Ref reduz à metade.
- *Controlar Fogo (Padrão, 3 PM)* Sckhar cria, molda, move ou extingue chamas e emanações de calor em alcance médio (veja *Tormenta20*, p. 187).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* Sckhar escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Globo de Invulnerabilidade (Padrão, 15 PM, sustentada)* Sckhar é envolto por uma esfera mágica de 3m que detém qualquer magia de 4º círculo ou menor.
- *Imobilizar (Padrão, 9 PM)* Uma criatura em alcance curto fica paralisada (Von reduz para lenta). A cada rodada, a vítima pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade. Se passar, se liberta do efeito.
- *Muralha Elemental (Padrão, 6 PM, somente fogo)* Uma muralha de fogo se eleva da terra. Pode ser um muro de até 30m de comprimento e 3m de altura (ou o contrário) ou uma cúpula de 6m de raio (veja *Tormenta20*, p. 200).
- *Segunda Chance (Padrão, 25 PM)* Uma criatura adjacente cura 400 PV e condições (veja *Tormenta20*, p. 205).
- *Velocidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* Sckhar pode executar uma ação padrão adicional por turno.

For 20, Des 2, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 12

Perícias Diplomacia +33, Enganação +33, Intimidação +33, Intuição +33, Misticismo +33, Nobreza +33.

Tesouro 10 peças de couro de dragão (CD 35 para extrair). A fortuna e os recursos materiais de Sckhar são praticamente incalculáveis. Um grupo de aventureiros que o derrote em seu reino terá acabado de conquistar riquezas além da imaginação, mas também terá que lidar com os súditos leais do Dragão-Rei e potenciais concorrentes ao trono. Se os personagens derrotarem Sckhar fora de Sckharshantallas, o mestre deverá definir que tesouros ele estaria portando (provavelmente algo equivalente a um tesouro triplo). Entretanto, lembre-se de que Sckhar é também um dos seres mais inteligentes de Arton; seus itens serão escolhidos especialmente para um propósito e ele saberá usá-los muito bem.

DUYSHIDAKK

Thwor Khoshkothruk. O rei bárbaro, o general, o Ayrrak, o imperador, tornou-se deus. Sua maior conquista enquanto mortal, a Aliança Negra — união impossível entre as tribos goblinoides de Lamnor —, está fragmentada. Hordas rondam o continente, competem por supremacia, lutam por ser o modo de vida que conhecem. Ainda assim, todos são unidos em sua devoção ao Deus dos Goblinoides. Unidos em sua busca por um ideal: O Mundo Como Deve Ser. Unidos por um nome: duyshidakk.

Aqueles dispostos a aprender sobre a história e a cultura duyshidakk podem acabar simpatizando com esse povo combativo. De fato, é o que vêm fazendo cada vez mais membros de outras raças, até sendo aceitos como duyshidakk ou devotos de Thwor. Mas nem sempre a recíproca é verdadeira. O ideal goblinoide passa pela destruição das instituições ditas "civilizadas".

Muitos também querem desforra pelas injustiças que sofreram no passado, nas mãos de opressores humanos e invasores elfos.

Percorrer o Continente Bestial sem confrontos contra duyshidakk é impossível. Mas isso não significa que o próprio Reinado esteja livre de sua ira. Quando não atravessam a Ossada de Ragnar, grupos goblinoides surgem espontaneamente em toda Arton, por influência e vontade de Thwor. Infestam masmorras, atacam povoados, erguem templos ao Deus dos Goblinoides. Buscam vingança. Buscam matança. Buscam O Mundo Como Deve Ser.

Bugbear

BUGBEAR

"Cuidado! Esse monstrengo feioso é muito mais perigoso do que parece!"
— Amorphir Thamior, elfo ladino

Os seres enormes e abrutalhados parecem desatentos, quase adormecidos, os corpos imensos quase desabando sobre as pernas curtas. Não parecem capazes de oferecer um grande desafio.

Ainda que o próprio Thwor tenha se tornado lenda, bugbears estão entre os adversários mais subestimados por aventureiros — o que é um grande erro. Seus corpos imensos parecem desajeitados, mal sustentados pelas pernas desproporcionalmente curtas. Essa imagem é enganosa: os goblins gigantes são mais rápidos do que parecem, mais ágeis que um humano médio. Mas seus movimentos trôpegos, enganadores, fazem crer o contrário. Até a expressão bestial é falsa, escondendo uma argúcia superior à humana.

Entre as forças duyshidakk, bugbears são carrascos e guarda-costas eficazes.

Quando amedrontam suas vítimas, os bugbears sorvem esse medo, deleitando-se e nutrindo-se com ele. Por isso, muitos são deliberadamente cruéis.

Bugbear Sentinela — ND 2

Humanoide (bugbear) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +5, faro, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +8, **Ref** +10, **Von** +3, resistência a medo +2
Pontos de Vida 18
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +14 (3d6+10, x3).
Êxtase no Medo O bugbear sentinela sofre metade do dano de criaturas sob algum efeito de medo.

For 5, Des 3, Con 2, Int –1, Sab 0, Car –2

Perícias Atletismo +8, Furtividade +6, Intimidação +8.
Equipamento Apito, gibão de peles, machado de guerra aumentado. **Tesouro** Metade.

Bugbear Guarda-costas — ND 6

Humanoide (bugbear) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +5, faro, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +14, **Ref** +15, **Von** +7, resistência a medo +2
Pontos de Vida 48
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra x2 +24 (3d6+20, x3).
Êxtase no Medo O bugbear guarda-costas sofre metade do dano de criaturas sob algum efeito de medo.
Quebrar Armas (Livre) Uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, o guarda-costas pode usar a manobra quebrar (teste +26).

For 6, Des 3, Con 3, Int 1, Sab 0, Car –2

Perícias Atletismo +11, Furtividade +8, Intimidação +11.
Equipamento Gibão de peles, machado de guerra aumentado cruel. **Tesouro** Metade.

Bruxa Goblin

"Acham que é 'apenas uma goblin'? Parvos ignorantes! Como acham que EU acabei assim?"

— Lyanenn, osteon arcanista

A gargalhada macabra vem antes que vocês vejam a criatura pequena e horrenda, o enorme chapéu pontudo e o manto esfarrapado não conseguindo esconder sua feiura. Ela cavalga uma velha vassoura enquanto a mão verruguenta segura o que parece ser um coração humano ainda sangrando.

É certo que goblins são pequenos, mas podem ser assustadores. Ainda assim, nenhum goblin na face de Arton é mais assustador que uma bruxa.

Estas horrendas arcanistas são coisa de pesadelo. Até os outros goblins as evitam, embora alguns infelizes muitas vezes acabem como seus guardas ou ajudantes. Voando em vassouras, pilões, caldeirões e outros instrumentos, as bruxas goblins cruzam os céus sozinhas ou em pequenas cabalas, para rogar maldições sobre os povoados ou tropas humanas.

Bugbear: Habilidades de Raça

Força +2, Destreza +1, Carisma –1.

Empunhadura Poderosa. Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua (por exemplo, uma arma aumentada para uma criatura Pequena ou Média), a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para –2. Caso receba esta habilidade novamente, a penalidade diminui para 0 e você pode também usar armas de até duas categorias de tamanho maiores que a sua com uma penalidade de –5 nos testes de ataque.

Saborear Pavor. Você pode usar Força como atributo-chave de Intimidação (em vez de Carisma). Além disso, se estiver em alcance curto de outra criatura abalada ou apavorada, você recebe um bônus em testes de ataque igual à penalidade causada pela condição.

Sentidos de Predador. Você recebe faro e visão no escuro.

Longevidade. Normal.

Devotos. Arsenal, Megalokk, Tenebra.

A lógica caótica dos goblins também se estende ao modo como conjuram magia — suas fórmulas, métodos e rituais são totalmente diferentes de outros arcanistas. Diz-se que fazem pactos profanos com espíritos e outras entidades extraplanares, mas poucos sabem quem seriam esses seres.

De onde quer que sua magia venha, ela parece fortificada quando as bruxas adicionam ingredientes exóticos à conjuração, desde pequenos animais vivos até partes de corpos.

Bruxa Goblin — ND 11

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +11, **Percepção** +11, visão no escuro
Defesa 37, **Fort** +12, **Ref** +17, **Von** +24, resistência a magia +2
Pontos de Vida 370
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q), voo 18m (12q)

Pontos de Mana 98
Autofagia (Completa) A bruxa lança uma magia divina qualquer de encantamento ou necromancia de até 3º círculo pagando um custo em PV igual ao custo em PM da magia.
Raio Conspurcado (Padrão, 1 PM) A bruxa dispara um raio em uma criatura em alcance médio. A vítima sofre 4d12 pontos de dano de trevas e fica abalada (Von CD 33 reduz à metade e evita a condição).

Magias Como uma bruxa de 13º nível (CD 33). Seu foco arcano é seu *pilão conspurcado* (–1 no custo e +2 na CD de encantamento* e necromancia*).

- *Amedrontar* (Padrão, 9 PM)* Criaturas à escolha da bruxa em alcance curto ficam apavoradas por 1d4+1 rodadas e depois abaladas (Von reduz para abalada por 1d4 rodadas).
- *Crânio Voador de Vladislav* (Padrão, 10 PM)* Um crânio de energia negativa causa 8d8+8 pontos de dano de trevas em uma criatura em alcance médio e deixa o alvo e todas as criaturas a 3m dele abaladas (Fort reduz à metade e evita a condição).
- *Ferver Sangue* (Padrão, 11 PM, sustentada)* A bruxa faz o sangue de uma criatura em alcance curto aquecer até entrar em ebulição. Quando a magia é lançada, e no início de cada um de seus turnos, o alvo sofre 7d8 pontos de dano de fogo e fica enjoado por 1 rodada (Fort reduz à metade e evita a condição). Se o alvo passar em dois testes de Fortitude seguidos, dissipa a magia. Se o alvo for reduzido a 0 PV pelo dano desta magia, seu corpo explode, matando-o e causando 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas a até 3m (Ref reduz à metade). Não afeta criaturas sem sangue, como construtos ou mortos-vivos.
- *Marionete* (Padrão, 9 PM, sustentada)* A bruxa controla as ações físicas de uma criatura em alcance médio. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada.
- *Raio do Enfraquecimento* (Padrão, 7 PM)* Criaturas à escolha da bruxa em alcance curto ficam exaustas (Fort reduz para fatigada).
- *Sussurros Insanos* (Padrão, 3 PM)* Palavras desconexas proferidas pela bruxa deixam um humanoide em alcance curto confuso (Von anula).
- *Tentáculos de Trevas* (Padrão, 6 PM)* Até o fim da cena, tentáculos surgem em uma esfera de 6m em alcance médio e tentam agarrar todas as criaturas na área. Ao lançar a magia e no início de cada um de seus turnos, a bruxa faz um teste da manobra agarrar (usando Misticismo) contra cada criatura na área. Se ela passar, a criatura é agarrada; se a vítima já está agarrada, é esmagada, sofrendo 4d6 pontos de dano de trevas. A área conta como terreno difícil e os tentáculos são imunes a dano.

For –1, Des 2, Con 3, Int 7, Sab 2, Car 1

Perícias Conhecimento +16, Cura +11, Misticismo +21, Religião +16.

Equipamento *Pilão conspurcado*, *vassoura voadora*. **Tesouro** Padrão.

Bruxa Goblin

Gangue Goblin

"Ora pitombas, são só alguns goblins, não deve ser um combate muito difícil!"

— Ryan, devoto de Valkaria

É impossível contá-los! Eles avançam como se derramados de alguma caldeira infernal, uma onda cinzenta e gritante, pontilhada pelo brilho de olhos vermelhos e facas afiadas, dilacerando tudo em seu caminho.

Um goblin solitário pode ser qualquer coisa, e muitos são heróis. No entanto, em grandes números e condições hostis, muitas vezes adotam comportamento de turba.

Incitado ao combate, um grande bando goblin pode se unir em uma massa compacta — as próprias mentes individuais quase suprimidas — e atacar como um cardume de piranhas, como uma única criatura imensa e multifacetada. Cercam guerreiros bem treinados e equipados, encontram frestas mesmo na mais forte armadura, deixam apenas corpos descarnados para trás. O estado de imersão mental é tão poderoso que muitas magias destinadas a afetar seres individuais não surtem efeito. A única forma de vencer a gangue é causar dano suficiente para que se disperse.

Gangue Goblin — ND 5

Humanoide (goblin) Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +14, **Ref** +10, **Von** +6
Pontos de Vida 171
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Enxame 5d6 pontos de dano de perfuração.
Frenesi Incontrolável Para cada 20 pontos de dano que a gangue goblin sofre, seu dano aumenta em +1d6 até o fim da cena.

Cada Um por Si! Quando é reduzida a 0 PV ou menos, a gangue se dispersa, deixando apenas os mais fracos para trás. Ela se transforma em 1d4+2 goblins salteadores (*Tormenta20*, p. 300).

For 1, Des 3, Con 1, Int –1, Sab –1, Car –2

Tesouro Metade.

Horda Goblin

ND 14

Humanoide (goblin) Colossal

Iniciativa +14, **Percepção** +23, visão no escuro
Defesa 42, **Fort** +28, **Ref** +23, **Von** +16
Pontos de Vida 666
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Enxame 14d6 pontos de dano de perfuração.
Pilhar e Devorar A horda saqueia e consome tudo à sua volta em uma velocidade assustadora. Quando causa dano, a horda recupera uma quantidade de pontos de vida igual à metade do resultado de sua rolagem de dano (independente de quantas criaturas sofreram dano). Cada vez que uma criatura sofre dano da horda, um de seus itens a sua escolha entre armadura, escudo e arma empunhada, é avariado (Ref CD 35 evita).
Sobrepujar (Livre) No início do seu turno, a horda faz a manobra agarrar (teste +49) contra todas as criaturas de tamanho Grande ou menor em seu espaço.

For 3, Des 3, Con 1, Int 0, Sab –1, Car –2

Tesouro Metade.

Gangue Goblin

Goblin-Bomba

"Conheço esses tipos. O segredo é explodir eles antes que eles explodam a gente."

— Hibisco, suraggel inventora

Os pequenos seres cinzentos de olhos injetados não parecem diferentes de outros goblins. Contudo, um olhar atento revela que estes transportam frascos, potes e pacotes de vários tipos e tamanhos — alguns brilhando, outros fumegando, outros borbulhando. Com sorrisos de dentes afiados, eles arremessam vários em sua direção…

Para outros povos, é difícil diferenciar a engenhosidade goblin de loucura, imprudência ou até mesmo autodestruição. Mas é inegável que ela produz resultados, ainda que muitas vezes sejam destrutivos.

Goblins-bombas usam todo tipo de ingrediente improvável (alguns bem nojentos) para fabricar bombas caseiras. É impossível replicar suas fórmulas; os próprios goblins não sabem recriar bombas que eles mesmos tenham feito, sempre encontrando fórmulas novas. Igualmente impossível é tentar utilizá-las — nas mãos de qualquer outra pessoa, uma granada goblin vai falhar. Ou detonar por acidente. Ou curar em vez de ferir. Ou provocar diarreia.

Além de explosões, granadas goblins podem causar uma série de outros efeitos, como produzir cortinas de fumaça ou chuva venenosa. Não há certeza se os próprios goblins conseguem prever o que suas bombas farão!

Goblins-bombas são às vezes encontrados em meio a bandos de goblins salteadores. Aqueles um pouco mais espertos procuram manter distância dos goblins-bombas, devido a seu mau hábito de explodir quando atacados…

Goblin-Bomba

ND 3

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +9, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +3, redução de ácido e fogo 5, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 74
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Granadas a Granel (Padrão) O goblin-bomba arremessa uma granada em alcance médio. Estas criaturas raramente pensam antes de arremessar uma de suas granadas, e suas bandoleiras são totalmente desorganizadas! Quando o goblin-bomba acertar uma granada em um alvo, role 1d4 e use um dos efeitos a seguir.

1) O alvo e criaturas adjacentes sofrem 3d6+8 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 18 reduz à metade e evita a condição).
2) O alvo e criaturas adjacentes sofrem 2d4+10 pontos de dano de ácido, mais 2d4 na rodada seguinte (Ref CD 18 reduz à metade e evita o dano secundário).
3) O alvo perde 1d12 pontos de vida por veneno e fica fraco (Fort CD 18 reduz a perda à metade e evita a condição).
4) Gera um efeito semelhante ao da magia *Névoa*, centrada no alvo, com o aprimoramento de cheiro horrível (Fort CD 18 evita).

Grand Finale (Reação) Quando o goblin-bomba chegar a 0 PV, role 1d6: um resultado 1 ou 2 significa que todas as granadas explodem; o goblin e seu equipamento são destruídos e todas as criaturas a 3m sofrem 2d6 pontos de dano de fogo, de ácido e de veneno (para um total de 6d6) e ficam atordoadas por 1 rodada (Ref CD 18 reduz à metade e evita a condição).

For 0, Des 4, Con 2, Int 3, Sab –1, Car 0

Perícias Furtividade +7, Ofício (alquimista) +9.
Equipamento Bandoleira de poções, couro batido. **Tesouro** Padrão mais insumos (valem T$ 50 para fabricar itens alquímicos).

Goblin-Bomba e Goblin de Ferro

Goblin de Ferro

"Estou admirado! Não pensei que algo tão rudimentar funcionaria!"

— Sigma Redbelt, kliren inventor

Em meio ao bando de bandoleiros endiabrados, um deles é diferente. Alguns diriam que ele veste uma armadura feita de sucata. Para outros, mais parece que alguma máquina infernal o engoliu.

Engenhoqueiros goblins são conhecidos por produzir aparelhos perigosos, em especial para eles próprios. Alguns, ainda mais laboriosos, constroem vestes mecânicas completas com o propósito de aumentar sua força e agilidade, além de oferecer habilidades ofensivas e defensivas. Quase todos morrem tentando. Alguns conseguem.

Um goblin de ferro usa uma armadura mecanizada com inúmeros engenhos, diferentes em cada indivíduo. Quase todas fornecem algum grau de proteção ao usuário, mesmo que por acidente. Muitas trazem armas embutidas, que funcionam metade das vezes e explodem na outra metade. Algumas voam; entre estas, algumas conseguem pousar.

A única certeza sobre um goblin de ferro é que ele pode ser tão perigoso para seus inimigos quanto para seus aliados.

Goblin de Ferro

ND 5

Humanoide (goblin) Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 28, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5, redução de corte, impacto e perfuração 10
Pontos de Vida 150

Deslocamento 12m (8q), escalada 12m (8q)

Corpo a Corpo Pancada +16 (2d8+22).

Armadura Blindada A veste mecânica do goblin de ferro fornece +10 na Defesa e em redução de corte, impacto e perfuração 10 (já contabilizados).

Engenhocas de Combate (Padrão) O goblin de ferro ativa uma das engenhocas de sua armadura, escolhida aleatoriamente (role 1d6 e consulte a lista abaixo). Isso exige um teste de Ofício (engenhoqueiro) com CD 20. Em caso de falha, a engenhoca pifa e não pode mais ser usada. Se uma engenhoca pifada for selecionada novamente, explode, causando 4d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas (inclusive o goblin) em alcance curto (Ref CD 21 reduz à metade). A CD para resistir às engenhocas do goblin de ferro é 21.

1) *Garra eletrificada:* como a magia *Toque Chocante*.
2) *Lança-chamas:* como a magia *Explosão de Chamas*.
3) *Disparador de rede:* como a magia *Teia*.
4) *Foguetes teleguiados:* como a magia *Seta Infalível*, mas com dano de fogo.
5) *Campo de força:* como a magia *Campo de Força*.
6) *Míssil explosivo:* como a magia *Bola de Fogo*.

For 3, Des 3, Con 2, Int 5, Sab –1, Car 0

Perícias Atletismo +11, Ofício (engenhoqueiro) +16.

Equipamento Instrumentos de ofício (engenhoqueiro). **Tesouro** Padrão mais peças sobressalentes (valem T$ 500 para fabricar engenhocas).

Goblin de Ferro Mark II — ND 8

Humanoide (goblin) Grande

Iniciativa +17, **Percepção** +6, visão no escuro

Defesa 36, **Fort** +15, **Ref** +21, **Von** +7, redução de corte, impacto e perfuração 20

Pontos de Vida 300

Deslocamento 12m (8q), escalada 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Duas garras +24 (3d6+26, alcance 3m).

Arco Voltaico (Movimento) Uma vez por rodada, o goblin de ferro mark II causa 4d8+4 pontos de dano de eletricidade em dois alvos a até 3m (Ref CD 25 reduz à metade). Se o alvo usa armadura de metal (ou carrega muito metal, a critério do mestre), sofre –5 no teste de resistência. Alvos agarrados não têm direito ao teste de Reflexos.

Armadura Blindada A veste mecânica do goblin de ferro fornece +15 na Defesa e em redução corte, impacto e perfuração 20 (já contabilizados).

Canhão Congelante (Padrão) Uma vez por rodada, o goblin de ferro dispara um raio que aprisiona uma criatura em alcance médio em um bloco de gelo. O alvo sofre 6d8 pontos de dano de frio e fica paralisado (Fort CD 25 reduz à metade e muda a condição para lento por 1 rodada). É possível quebrar o gelo para libertar a criatura: o bloco tem 10 PV, redução de dano 8 e vulnerabilidade a fogo. Uma criatura presa pode usar uma ação completa para fazer um teste de Força (CD 18) e tentar se libertar do gelo.

Foguete Explosivo (Livre) Uma vez por rodada, o goblin de ferro dispara um projétil em uma criatura em alcance médio. O alvo sofre 4d6 pontos de dano de fogo e fica em chamas; criaturas adjacentes ao alvo sofrem metade do dano e também ficam em chamas (Ref CD 25 reduz à metade e evita a condição).

Garra-Gancho (Padrão) O goblin de ferro faz a manobra agarrar (teste +19) contra uma criatura Média ou menor em alcance curto. Se agarrar a criatura, pode puxá-la para qualquer espaço adjacente como parte desta ação. No início do seu turno, o goblin causa 3d10+8 pontos de dano de impacto em cada criatura que estiver agarrando (ele pode agarrar até duas criaturas, uma com cada garra).

For 4, Des 4, Con 2, Int 8, Sab –1, Car 0

Perícias Atletismo +14, Ofício (engenhoqueiro) +26.

Equipamento Instrumentos de Ofício (engenhoqueiro) aprimorados. **Tesouro** Padrão mais peças sobressalentes (valem T$ 2.000 para fabricar engenhocas).

Hobgoblin Atirador

"Serei morto um dia, é certo que sim. Mas não agora. Nem por você!"

— Latanaur de Tollon, humano caçador

O hobgoblin de armadura leve recua, protegido pelos soldados na linha de frente. Ele empunha um tipo de lança metálica robusta, de aspecto peculiar, cheia de peças com mecanismos incomuns. Súbito, com um estampido, a extremidade parece cuspir uma breve labareda — e um ferimento explode em seu peito. Aquilo não é uma lança!

Não apenas os bandoleiros do Reinado usam armas de fogo. Se os hobgoblins roubaram esse segredo, ou se foram eles os primeiros a idealizar tais artefatos de morte, talvez nem os deuses saibam.

O uso de pólvora é muito difundido entre os militaristas hobgoblins, nem um pouco perturbados por sua possível procedência demoníaca. Com sua alta inteligência e perícia em forjar armas de alta qualidade, eles conseguem produzir uma variedade de mosquetes, rifles e outras armas de cano longo equipadas com baionetas em suas extremidades — ou mesmo combinadas com armas de combate corporal, podendo ser assim utilizadas quando o inimigo está muito próximo ou acaba a munição.

Assim, embora seja capaz de empunhar sua arma como uma lança ou alabarda quando necessário, o hobgoblin atirador prefere se manter recuado, provendo fogo de cobertura aos soldados. Não raras vezes um ou mais destes também estarão escondidos enquanto o resto do bando faz uma emboscada de beira de estrada.

Hobgoblin Atirador e Comandante Tático

Hobgoblin: Habilidades de Raça

Constituição +2, Destreza +1, Carisma –1.

Arte da Guerra. Você é treinado em Guerra e recebe proficiência em armas marciais. Se receber essa proficiência novamente, recebe +2 em rolagens de dano com essas armas.

Metalurgia Hobgoblin. Você recebe +2 em Ofício (armeiro) e, se for treinado nesta perícia, pode fabricar armas e armaduras superiores com uma melhoria. Se aprender a fabricar itens superiores desses tipos por outra habilidade, gasta apenas ¼ do preço das melhorias que aplica nesses itens (em vez de ⅓).

Táticas de Guerrilha. Você recebe visão no escuro e +2 em Furtividade.

Longevidade. Normal.

Devotos. Arsenal, Megalokk, Tenebra.

Hobgoblin Atirador — ND 5

Humanoide (hobgoblin) Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +11, **Ref** +16, **Von** +6, imunidade a ofuscado
Pontos de Vida 38
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança de fogo +17 (1d10+6, 19/x3).
À Distância Lança de fogo +20 (3d8+20, 18/x3).
Fuzileiro O hobgoblin atirador não sofre a penalidade padrão de –5 em ataques por disparar contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo, e pode recarregar suas armas de fogo como uma ação livre.
Lança de Fogo Quando acerta um ataque à distância em um alvo adjacente, o atirador causa +1d8 pontos de dano. Quando acerta um ataque corpo a corpo, ele pode disparar sua arma para causar +2d8 pontos de dano.
Mira Apurada (Movimento) O atirador recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno.

For 1, Des 5, Con 2, Int 1, Sab 2, Car –2

Perícias Acrobacia +5, Furtividade +7, Ofício (armeiro) +7.
Equipamento Balas x20, couraça, lança de fogo, instrumentos de Ofício (armeiro).
Tesouro Metade.

Hobgoblin Comandante Tático

"Estou certo disso, posso apostar, aquele deve ser o líder. Sério, quer apostar?"

— Plieer Cheershat, herdeiro do coelho bucaneiro

Em meio aos soldados hobgoblins em suas armaduras escuras, um se destaca. A veste de aço é ainda mais imponente, o elmo fechado reforça sua presença e autoridade. Uma mão empunha uma magnífica espada longa; a outra, uma flâmula com o símbolo de Thwor.

Enquanto goblins são caóticos e engenhosos, e bugbears são assassinos brutais, hobgoblins são os mais disciplinados entre os duyshidakk. Organizam-se em tropas eficientes, obedecendo a hierarquias, seguindo ordens de seus comandantes. Um grupo hobgoblin é uma máquina de guerra bem ajustada.

Para atingir tal objetivo, existem entre os hobgoblins aqueles que planejam, comandam e coordenam. Escolhidos entre os membros mais astutos da raça, estes comandantes sabem lutar quando necessário, mas

sua especialidade é estudar as condições de batalha e vociferar ordens para os demais, extraindo eficiência máxima de suas forças.

Apesar do título pomposo, um chefe tático não existe apenas em meio aos grandes exércitos de Lamnor — ele pode surgir em bandos duyshidakk menores que rondam o Reinado, atacando caravanas ou vilas.

Hobgoblin Comandante Tático — ND 11

Humanoide (hobgoblin) Médio

Iniciativa +27, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 40, **Fort** +22, **Ref** +14, **Von** +17, imunidade a confusão, redução de dano 5
Pontos de Vida 425
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Lança montada x2 +32 (2d8+27, x4) ou espada longa x2 +32 (1d8+25, 17).
Carga Odiosa Quando faz uma investida montada, o hobgoblin comandante tático pode fazer dois ataques corpo a corpo contra o mesmo alvo, e ambos recebem +6d8 nas rolagens de dano.
Corcel Duyshidakk O comandante cavalga um fiel warg (veja p. 224). Enquanto o comandante estiver montado, seu deslocamento se torna 12m e ele recebe +2d6 em rolagens de dano corpo a corpo.
Estandarte de Thwor Aliados em alcance médio recebem +2 na Defesa e em testes de perícia.
Manobras Evasivas (Reação) Uma vez por rodada, quando faz um teste de resistência, o comandante substitui esse teste por um teste de Guerra. Se ele passar, todos os aliados em alcance curto que fizerem este teste de resistência nesta rodada também passarão.
Ordens de Ataque (Livre) Uma vez por rodada, o comandante ordena um aliado em alcance médio a fazer uma ação agredir como uma reação, imediatamente.

For 6, Des 2, Con 4, Int 4, Sab 2, Car 1

Perícias Cavalgar +27, Guerra +29, Intimidação +26.
Equipamento Armadura completa reforçada, escudo pesado, espada longa precisa, lança montada, *poção de Curar Ferimentos* (10d8+10). **Tesouro** Padrão.

Hobgoblin Gladiador

"Então eles também têm combates gladiatórios. Pois quero duelar com aquele ali!"

— PJIH, golem lutador

Este hobgoblin usa armadura, mas deixa entrever uma musculatura possante, elástica. Os passos precisos e a forma como movimenta suas armas demonstram ser um guerreiro extraordinário.

Não sendo surpresa que os duyshidakk apreciem entretenimento violento, muitos hobgoblins se tornam gladiadores profissionais — em combates de arena tão teatrais quanto letais, muito mais sangrentos que aqueles vistos no Reinado. Como resultado, apenas os melhores lutadores permanecem vivos e em atividade, levando suas habilidades além dos limites. Por sua extrema perícia, não é raro que também participem de ataques e missões importantes contra os humanos.

Em meio a estes seres belicosos e habituados a combater em grupos, o gladiador está entre os mais temidos lutadores individuais. Quando ataca, quase sempre o faz sozinho — ou recebendo apoio à distância de atiradores ou magos de batalha. Por seu valor e prestígio na sociedade duyshidakk, gladiadores são destacados apenas para enfrentar os mais poderosos adversários. Mas também há aqueles que, por orgulho guerreiro, tomam a iniciativa de encontrar e desafiar aventureiros fortes.

Hobgoblin Gladiador — ND 16

Humanoide (hobgoblin) Médio

Iniciativa +25, **Percepção** +18, faro, visão no escuro
Defesa 46, **Fort** +24, **Ref** +32, **Von** +16, imunidade a medo, resistência a magia +5
Pontos de Vida 1.000
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Corrente de espinhos x4 +42 (2d4+25, 16)
Agraciado por Thwor Os ataques do hobgoblin gladiador ignoram 5 pontos da RD dos alvos e são considerados lancinantes, e ele recebe +5 em testes de ataque contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.
Campeão Bestial (Movimento) Combinando ferocidade e treinamento, o gladiador se torna Grande até o fim da cena. Nesta forma, ele recebe redução de dano 10 e +4 em Força (ataque +46, dano 1d10+29, 16).
Lento Demais! (Reação) Uma vez por rodada, quando é alvo de um ataque corpo a corpo, o gladiador pode fazer um teste de ataque oposto ao resultado desse ataque. Se vencer, ele evita o dano e pode fazer um ataque corpo a corpo contra o atacante.
Não Tão Rápido! (Reação) Uma vez por rodada, quando uma criatura no alcance natural do gladiador fica desprevenida ou se move voluntariamente para fora desse alcance, ele faz um ataque corpo a corpo contra ela.
Venha Aqui e Lute! (Completa) O gladiador faz uma manobra agarrar (teste +44, ou +50 se estiver Grande) com sua corrente contra um alvo em alcance curto. Se vencer, pode puxar o alvo para dentro de seu alcance natural e causa o dano de um ataque corpo a corpo contra esse alvo.

For 8, Des 6, Con 5, Int 0, Sab 2, Car 4

Perícias Atletismo +28, Furtividade +25, Intimidação +20.
Equipamento Corrente de espinhos de mitral ameaçadora, *couraça reforçada abascanta*, *poção de Físico Divino* (aprimoramento para os três atributos). **Tesouro** Metade.

Sangue do Ayrrak

"Mas como? Pensei que ele tinha morrido. Tornado-se um deus. As duas coisas!"

— Keldrim Pedra-de-Fogo, anão guerreiro

Poucos não duyshidakk viram o Imperador Supremo e viveram para contar. Ainda assim, de alguma forma, aquele bugbear parece diferente. Maior, mais astuto, mais confiante que outros de seu tipo. Ainda que nem todos os traços físicos combinem, não resta dúvida: é um descendente de Thwor Khoshkothruk!

Thwor teve muitos filhos. Alguns o acompanharam em sua campanha contra Tyrondir. Foram leais enquanto ele vivia — pois aqueles que não foram não viveram.

Hoje, após a ascensão de Thwor, seus inúmeros filhos e netos recorrem ao direito de sangue para governar — mesmo que essa tradição não seja comum entre os duyshidakk. Uns fazem seu melhor para honrar o patriarca, outros apenas tentam agarrar seus espólios. Mas mesmo aqueles que trazem apenas um pouco da força, inteligência e carisma de Thwor acabam se tornando grandes líderes com seus próprios exércitos.

Arauto de Thwor*, Devorador de Medos*, Engenho de Guerra Goblin*, Goblin Engenhoqueiro*, Goblin Salteador*, Hobgoblin Mago de Batalha*, Hobgoblin Soldado*, Sombra de Thwor*.

Cada Sangue do Ayrrak é único. Alguns herdaram sua argúcia, tornando-se estrategistas brilhantes. Outros receberam seu magnetismo selvagem, sendo capazes de inspirar grandes tropas. E outros ficaram com sua estupenda força física, atuando como demônios no campo de batalha. Mas todo Sangue do Ayrrak é líder de muitos guerreiros, e está entre os mais temíveis duyshidakk.

É raro que estes generais se ausentem de Lamnor. Contudo, dizem que alguns decidiram seguir o exemplo de Thwor, percorrendo Arton Norte secretamente para melhor conhecer seus inimigos. Assim, não está descartado um encontro entre um destes líderes poderosos e algum desafortunado grupo de aventureiros...

SANGUE DO AYRRAK

ND 19

Humanoide (bugbear) Médio

Iniciativa +21, **Percepção** +17, faro, visão no escuro
Defesa 59, **Fort** +32, **Ref** +19, **Von** +26, imunidade a efeitos mentais e medo
Pontos de Vida 1.364
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 57
Corpo a Corpo *Uyzrrak Da'ukthra* +52 x4 (4d12+31 corte, x3, mais 2d8 trevas em criaturas não duyshidakk).
O Mundo Como Deve Ser Os descendentes de Thwor manifestam poderes baseados na vertente da filosofia de seu pai com que mais se identificam. Cada Sangue do Ayrrak recebe três das habilidades abaixo, escolhidas entre habilidades adjacentes entre si na Roda do Akzath (veja ao lado).

- *Vida.* Recebe cura acelerada 15, imunidade a efeitos de metabolismo e veneno e pode lançar as magias *Curar Ferimentos* e *Sopro da Salvação* (CD 47).
- *Ignorância (Livre).* O Sangue renega toda a racionalidade e entra num estado de fúria avassaladora. Até o fim da cena, ele recebe +10 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, +1 no multiplicador de crítico desses ataques e RD 10. Nesse estado ele não pode fazer nenhuma ação que exige calma e concentração, mas ainda pode usar outros poderes da Roda.
- *Mudança.* Pode lançar a magia *Metamorfose* (CD 47).
- *Fim (Livre, 5 PM).* O Sangue encerra um efeito sobre uma criatura adjacente (incluindo ele mesmo).
- *Morte.* Pode lançar as magias *Assassino Fantasmagórico*, *Poeira da Podridão* e *Toque da Morte* (CD 47).
- *Conhecimento.* Recebe resistência a magia +8.
- *Continuidade.* Uma vez por cena, quando é reduzido a 0 PV ou menos, em vez disso o Sangue fica com 500 PV.
- *Início (Padrão, 10 PM).* O Sangue, e todas as criaturas em alcance longo, voltam ao início do turno anterior do Sangue. Todas as ações a partir daquele ponto são desfeitas (isso inclui as consequências destas ações, como perda de PV e PM, exceto o gasto de PM para ativar esta habilidade). Com exceção do Sangue, nenhuma outra criatura sabe o que vai acontecer, e todas devem executar as mesmas ações que realizaram originalmente (mas quaisquer dados devem ser rolados novamente).

For 9, Des 7, Con 7, Int 3, Sab 3, Car 4

Perícias Atletismo +24, Diplomacia +19, Guerra +18, Intimidação +24, Religião +18.
Equipamento *Couraça guardiã, Uyzrrak Da'ukthra*. **Tesouro** Dobro.

Elementais

Os vinte deuses criaram Arton. Mas não o fizeram sem matéria-prima.

Antes de Arton, havia os elementos. Tudo no universo — até os próprios deuses — é feito de elementos básicos, que são matéria e também energia. Fogo, água, terra, vento, luz, trevas e outros mais exóticos, em infindáveis combinações. Essas forças/substâncias primordiais se originam de reinos planares próprios, mundos compostos apenas por tais coisas. São talvez os lugares mais rigorosos em toda a Criação, onde mortais desprotegidos morreriam em instantes. Ainda assim, lugares onde existe vida.

O poder dos elementos é tamanho que, em seus domínios, a vida brota espontaneamente, sem intervenção divina. Mas não é vida como conhecemos; por serem tão estranhos e distantes, chega a ser difícil reconhecer os elementais como seres vivos. De fato, arcanistas e inventores usam elementais como simples recursos, sejam servos conjurados ou ingredientes para feitiços e engenhos.

Se os elementais possuem inteligência, é tão diferente da nossa que não permite qualquer compreensão. Se têm culturas ou sociedades próprias, impossível dizer. Se têm emoções ou são capazes de sofrer, nem os deuses sabem. Por tudo isso, embora alguns tenham empatia por essas criaturas, outros acham tolice. Pode-se molestar o fogo, magoar o vento, ferir a água, insultar a rocha?

Seja como for, a vida elemental parece ser tão variada quanto a nossa. Eles existem em todos os tamanhos e formatos possíveis, além de alguns impossíveis. Muitos são análogos aos nossos animais, outros são algo humanoides e outros ainda têm formas desconcertantes, enigmáticas. Tais seres chegam a Arton quando conjurados por invocadores poderosos, ou fenômenos planares, ou apenas brotando naturalmente em lugares onde seu elemento seja abundante.

Elementais são perigosos, mas aqueles conjurados podem ser ainda mais. Há histórias sobre elementais rancorosos, que alimentam sonhos de vingança durante anos, escolhendo fugir apenas após destruir o conjurador… e outras sobre estes mesmos seres se afeiçoando aos mestres mortais, servindo-lhes de bom grado. Claro, se podem de fato experimentar tais emoções e motivações, é algo ainda aberto a debate.

Elemental da Água

"Deviam ter avisado que não podiam prender a respiração por tanto tempo."

— Toots, kliren druida

Criaturas nativas de Planos ligados à água, como os domínios de Oceano. Em Arton, são encontrados próximos de grandes corpos aquáticos, como rios e lagos, bem como em regiões repletas de gelo e neve.

Aquin'ne

A manifestação não combina com nenhuma criatura conhecida. Pairando pouco acima do chão, flutua e rotaciona como um redemoinho, como se o conteúdo de um balde d'água tivesse perdido seu peso. Glóbulos aquosos menores orbitam em volta, como bolhas de ar na água — exceto que são bolhas de água no ar.

Aquin'ne

Aquin'ne são pequenos elementais da água, mas os estudiosos levaram muito tempo para identificá-los como tais — por muito tempo acreditou-se que não fossem criaturas, mas fenômenos arcanos causados por magia desconhecida. Verdade seja dita, ainda há quem duvide se tratarem mesmo de seres vivos.

Algo que aponta os aquin'ne como elementais verdadeiros é o fato de que podem ser invocados, e reagem com violência quando isso acontece. Sua temida tática de combate padrão é abraçar a cabeça do alvo, como uma grande bolsa d'água, cuja difícil remoção por vezes termina afogando a vítima. Quando esse tipo de ataque se mostra ineficaz, suas formas aquosas rodopiam com velocidade incrível, erodindo aquilo que tocam como 100 anos de marés fariam.

Aquin'ne conseguem manter sua consistência tanto em terra firme quanto imersos na água, onde são muito difíceis de enxergar. Em estado selvagem, seu comportamento é imprevisível: podem apenas acompanhar outros seres à distância, atacá-los, ou mesmo ajudá-los.

A habilidade de se transformar em uma bolsa d'água que envolve a cabeça torna os aquin'ne altamente cobiçados como mascotes por sereias e tritões que viajam no mundo seco, proporcionando um ambiente aquático portátil.

Aquin'ne

ND 2

Espírito (elemental) Pequeno

Iniciativa +4, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +10, **Ref** +7, **Von** +3, imunidade a acertos críticos, atordoado, cansaço, efeitos de metabolismo, frio e paralisia, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 21
Deslocamento 9m (6q), natação 15m (10q)

Corpo a Corpo Tentáculo hídrico x2 +13 (2d4+6 corte).
Afogar Uma criatura agarrada pelo aquin'ne é considerada submersa até se soltar.
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo hídrico (teste +13).
Redemoinho de Maresia (Padrão) O aquin'ne toca um objeto adjacente, que perde 5 PV (Ref CD 16 evita).

For 4, Des 2, Con 2, Int –2, Sab 2, Car –2

Perícias Atletismo +6 (+14 para nadar), Furtividade +4 (+14 na água).
Tesouro 1 dose de éter elemental (frio) (CD 17 para extrair).
Familiar Um aquin'ne familiar concede deslocamento de natação 9m e permite lançar magias e respirar debaixo d'água.

Corgann

À primeira vista, o que se aproxima parece algum tipo de peixe-fantasma voador, movendo-se no ar como faria na água. De transparência macabra, deixando entrever órgãos internos luminosos. Conjuntos de bulbos frontais fazem o papel de olhos, enquanto grandes nadadeiras lembram véus luminosos.

Este elemental tem o aspecto de alguma criatura-peixe mágica, capaz de nadar fora d'água. Por sua complexidade orgânica, evidente mesmo a olho nu, já foi confundido com um animal fantástico, aberração aquática ou mesmo um morto-vivo, entre outros.

Corgann vagam em pequenos bandos, sendo raro encontrá-los sozinhos. Ainda não existe explicação para suas aparições no mundo material — que acontecem mesmo em lugares afastados de qualquer corpo d'água. Surgem ao acaso, sem que nenhum evento notável tenha ocorrido. Devotos do Oceano imaginam que os corgann atuam como "olhos" para sua divindade; eles surgiriam onde e quando Oceano está curioso sobre algo acontecendo nos domínios de outros deuses.

Corgann são normalmente plácidos, fazendo deles bons alvos de quem captura elementais para seus experimentos, mas não são inofensivos. Quando provocados, cospem jatos finos de água que perfuram como flechas. Por esse motivo, em algumas regiões são chamados de peixes-arqueiros.

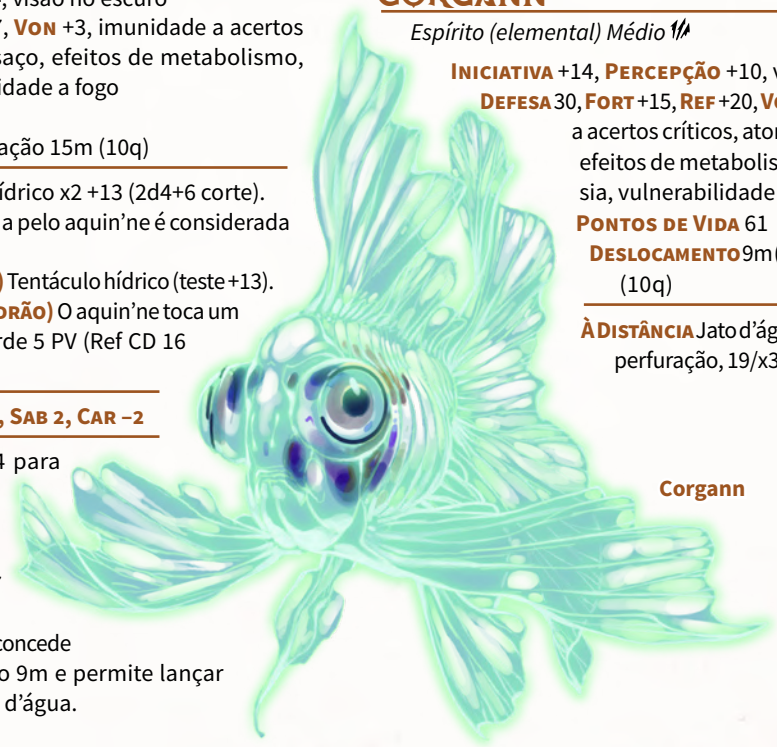
Corgann

ND 8

Espírito (elemental) Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 30, **Fort** +15, **Ref** +20, **Von** +9, imunidade a acertos críticos, atordoado, cansaço, efeitos de metabolismo, frio e paralisia, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 61
Deslocamento 9m (6q), natação 15m (10q)

À Distância Jato d'água x2 +27 (2d8+29 perfuração, 19/x3, alcance médio).



Corgann

Jato Pressurizado (Padrão) O corgann dispara água pressurizada numa linha de 30m. Ele faz um teste de ataque de jato d'água e compara o resultado com a Defesa de cada criatura nessa área. Então faz uma rolagem de dano com um bônus cumulativo de +2d8 para cada acerto e aplica-a em cada criatura atingida. *Recarga (movimento)*.

Navegar em Terra Firme (Completa) O corgann inunda uma esfera de 6m em alcance curto. Ela se torna um corpo de água que conta como terreno difícil para criaturas sem deslocamento de natação. Dentro dessa área o corgann pode fazer testes de Furtividade para se esconder sem precisar de cobertura.

Salto Aquático (Movimento) O corgann salta para um ponto em um corpo d'água em alcance médio.

For 2, Des 6, Con 3, Int –2, Sab 2, Car –1

Perícias Furtividade +14 (+24 na água).

Tesouro 1d4 doses de éter elemental (frio) (CD 23 para extrair).

Namasqall

A tempestade torrencial é, sem dúvida, causada pela criatura elemental que se aproxima. Um imenso emaranhado de tentáculos aquosos é uma maneira de descrever, pairando e retorcendo-se acima das águas, mas também sorvendo-as como um tornado. O monstro pulsa e convulsiona enquanto emite o rugido constante de um rio caudaloso. Em seu interior, conjuntos de luzes azuladas intensas sugerem energias incríveis, prontas a explodir. Encimando tudo, a imitação rústica de um torso humanoide, sem face, os braços gesticulando e apontando, acusadores.

Namasqall são os maiores e mais poderosos elementais da água conhecidos em Arton — imagina-se existir outros ainda maiores em seu Plano de origem, mas estes nunca se manifestam aqui.

Muitos consideram os elementais como fenômenos, em vez de criaturas. O namasqall poderia ser um argumento a favor dessa teoria: até hoje foi encontrado apenas em estado de fúria constante, atacando e destruindo tudo em volta, como uma força da natureza. Não há mente a ser alcançada ou questionada. Qualquer outra motivação que pudesse ter, qualquer forma de aplacar sua violência, não parece existir.

Sempre que um namasqall se manifesta, chove forte na área em volta. Perto da criatura, essa chuva é tão intensa quanto a pior das tempestades, a ponto de dificultar observação e movimentação.

A aparição de um namasqall não parece vinculada apenas a invocações (aliás, poucos ousam invocar um deles), nem acontece apenas em lugares onde existe água abundante. Seu caos elemental pode explodir em qualquer lugar, a qualquer momento. Capaz de arrasar vilas inteiras, sua ocorrência sempre vai alarmar autoridades e demandar aventureiros poderosos.

A presença de um pequeno (relativamente falando) torso humanoide no alto da criatura poderia sugerir inteligência, até mesmo uma intenção de se comunicar. Contudo, embora essa parte às vezes gesticule antes de manifestar poderes, sua função permanece inexplicada, pois o namasqall não fala e nem busca qualquer diálogo.

Namasqall

Namasqall

ND 14

Espírito (elemental) Colossal

Iniciativa +18, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 42, **Fort** +28, **Ref** +22, **Von** +13, imunidade a acertos críticos, atordoado, cansaço, efeitos de metabolismo, frio e paralisia, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 700
Deslocamento 12m (8q), natação 18m (12q)

Corpo a Corpo Quatro tentáculos d'água +39 (2d10+30 impacto).
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo d'água (teste +49), apenas criaturas Grandes ou menores.
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o namasqall causa 4d10+30 pontos de dano de impacto em cada criatura que esteja agarrando.
Corpo Torrencial O clima em uma esfera de 90m ao redor do namasqall é de tempestade constante (sem chance de queda de raios) e, em uma esfera de 500m, é de chuva. Estes climas não podem ser alterados.
Maremoto (Padrão) O namasqall cria uma onda que varre um cone de 12m. Criaturas na área sofrem 12d6+40 de dano, metade frio e metade impacto, e são empurradas 6m (Ref CD 36 reduz à metade e evita o empurrão).
Olho da Tempestade Se estiver na área de um efeito mágico que altera o clima, o namasqall fica atordoado por 1 rodada (Fort CD do efeito, se houver, evita). Ele só pode ser atordoado dessa forma uma vez por cena.

For 10, Des 4, Con 10, Int –3, Sab –1, Car –1

Tesouro 1d4+2 doses de éter elemental (frio) (CD 29 para extrair).

Elemental do Ar

"Não o vemos! Matou seis dos nossos, mas não conseguimos vê-lo!"

— Kaellonus, minotauro caçador

Espíritos livres e por vezes caprichosos, estes elementais são nativos de Planos formados por vastidões abertas, onde a força dos ventos sopra livre, como Arbória e Odisseia.

T'peel

Poderia ser apenas uma brisa incomum, um fenômeno climático breve e estranho, ou não. Um pequeno amontoado de pétalas, mantido unido por um redemoinho, atravessa os campos floridos e alcança vocês. É curioso como reúne apenas pétalas de rosa, embora os campos no caminho tenham muitas outras flores.

T'peel são invisíveis, como quase todos os elementais do ar, mas parecem muito esforçados em evitar sê-lo.

Cada t'peel é como um torvelinho que carrega, em seu interior, um punhado de objetos — sendo estes a parte visível da criatura. Exceto pelo pouco peso, esses itens são sempre únicos para cada t'peel, como se a coleção fosse uma marca de individualidade. Enquanto um deles contém apenas folhas secas de cedro, outro pode acumular penas de canário e um terceiro vai preferir rolhas de garrafa. Costuma ser um hábito inofensivo, mas pode levar a incidentes irritantes quando o ser escolhe colecionar lenços de cabelo, plumas de chapéu ou até pergaminhos arcanos.

O colecionismo dos t'peel seria a prova incontestável de que elementais são inteligentes, propõem alguns. Outros alegam ser simplesmente um efeito escolhido pelo conjurador, como em qualquer outra magia. E outros ainda dizem ser puro capricho dos deuses.

Em estado selvagem, t'peel não tendem a ser agressivos — mas, convém lembrar, elementais são imprevisíveis. Casos em que estas criaturas atacam viajantes não chegam a ser raridade, especialmente se carregam consigo algum item de suas coleções.

Alguns arcanistas acham o t'peel muito útil como familiar. Quando propriamente domesticado, ele pode carregar catalisadores e outros itens úteis para conjurações, facilitando a vida do aventureiro.

T'peel

T'peel

ND 1

Espírito (elemental) Minúsculo

Iniciativa +5, **Percepção** +1, visão no escuro
Defesa 10, **Fort** +5, **Ref** +10, **Von** +1, imunidade a acertos críticos, atordoado, caído, cansaço, efeitos de metabolismo, eletricidade e paralisia, vulnerabilidade a ácido
Pontos de Vida 12
Deslocamento voo 9m (6q)

Corpo a Corpo Brisa agressiva +11 (2d4+9 corte).
À Distância Lufada cortante +11 (2d4+9 corte, alcance curto).
Corpo Eólico O t'peel pode atravessar qualquer fresta por onde o ar passaria, e só pode ser afetado por armas e efeitos mágicos.
...e o Vento Levou (Livre) Quando acerta um ataque de brisa agressiva, o t'peel usa a manobra desarmar (teste +11). Se desarmar a vítima, ele prende a arma em seu redemoinho. Recuperar a arma exige vencer um teste de desarmar contra o t'peel.

For 0, Des 4, Con 2, Int –2, Sab 0, Car –1

Perícias Ladinagem +7.
Tesouro Metade (role novamente qualquer item que ocupe mais de 2 espaços) e 1 dose de éter elemental (eletricidade) (CD 16 para extrair).
Familiar Um t'peel familiar pode carregar 2 espaços de itens e permite que você lance *Queda Suave*.

Rarvnaak

Rarvnaak

Não existe nada para ser visto, até que você conjura sua magia divinatória. Nesse instante o ser é revelado como um tipo de vulto feito de vapor. Mesmo incapaz de enxergar com precisão, você ainda consegue discernir algo mais ou menos humanoide.

Embora muitos elementais do ar sejam transparentes, esta criatura tem camuflagem ainda mais poderosa, sendo impossível enxergá-la por todas as formas de visão natural. Por isso o rarvnaak é conhecido apenas como "caçador invisível", embora a alcunha também tenha outras razões.

O rarvnaak é invocado por conjuradores para executar missões específicas, geralmente de perseguição e assassinato. Diferente de outros elementais invocados contra a vontade, o caçador sempre executa o que é ordenado, seguindo o comando até que a tarefa seja cumprida — quase como se tivesse algum prazer obsessivo nesse tipo de caçada. Contudo, fala-se de ocasiões em que caçadores confrontados com missões difíceis demais acabaram traindo seus mestres, distorcendo seus objetivos (geralmente de forma a matar também o invocador).

Um rarvnaak não tem forma definida: a magia *Visão Mística* mostra apenas como o contorno de uma nuvem, enquanto *Visão da Verdade* exibe um vulto humanoide fumacento. Pode-se, contudo, perceber sua presença através de outros sentidos, sentindo ou ouvindo o vento que ele produz. Em combate, a criatura golpeia com jatos de vento tão fortes quanto golpes de clava.

Rarvnaak

ND 7

Espírito (elemental) Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 29, **Fort** +12, **Ref** +21, **Von** +5, imunidade a acertos críticos, atordoado, caído, cansaço, efeitos de metabolismo, eletricidade e paralisia, vulnerabilidade a ácido
Pontos de Vida 280
Deslocamento voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Dois socos pneumáticos +20 (1d8+16 impacto, x3).
Ataque Furtivo +4d6.
Caçada Implacável (Padrão) O rarvnaak marca um alvo conhecido (uma descrição fornecida por alguém é suficiente). Ele recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano contra este alvo e, enquanto ambos estiverem no mesmo Plano, sabe sua distância e direção. O rarvnaak só pode ter um alvo marcado por vez.
Corpo Eólico O rarvnaak pode atravessar qualquer fresta por onde o ar passaria, e só pode ser afetado por armas e efeitos mágicos.

Invisibilidade Natural O rarvnaak está sempre invisível. Ele recebe camuflagem total e +10 em Furtividade (já contabilizado), e criaturas que não possam percebê-lo ficam desprevenidas.

For 1, Des 7, Con 4, Int 0, Sab –1, Car –2

Perícias Furtividade +29.
Tesouro 1d4 doses de éter elemental (eletricidade) (CD 22 para extrair).

Hallus'tir

"Uma coluna de templo sustentando o próprio céu" é como a manifestação poderia ser descrita. Feita de um tornado rodopiante, mas ainda assim sólida, densa, em escuridão de tempestade. Vendaval violento rugindo por toda a volta, tudo que não esteja bem preso ao chão é arrastado e engolido. Em seu interior, relâmpagos azulados explodem sem cessar, desenhando padrões que por vezes lembram faces raivosas. Alguns desses raios, como que guiados por alguma fúria ancestral, escapam e atingem alvos por perto.

Um dos maiores elementais do ar em Arton é também um dos mais destrutivos. Quando um destes surge, muitos acreditam que algum deus está muito zangado.

Seu aspecto é aquele que se poderia esperar: um tornado compacto em uma coluna que desaparece acima, nos céus tempestuosos que sua aparição provoca. Sua escuridão interna é interrompida por raios poderosos que, intencionalmente ou não, disparam para explodir à distância.

Assim como outros grandes elementais, não parece existir inteligência ou propósito guiando suas ações — ele apenas avança destruindo tudo que encontra, até ser detido ou desaparecer sem razão aparente. Nenhuma tentativa de comunicação com a criatura jamais teve êxito. Nenhuma maneira de acalmar sua cólera jamais teve resultado.

Toda a região em volta do hallus'tir é atingida por fortes ventos. Perto da criatura, deslocamento por terra é muito penoso e o voo, quase impossível.

Os motivos que levam ao surgimento de um hallus'tir são tão misteriosos quanto a natureza da criatura. É verdade que, por vezes, sua invocação é obra de algum arcanista ou clérigo — por mais imprudente que seja. Mas quando ocorrem naturalmente, seus ataques são caóticos e sem propósito, atingindo desde grandes cidades até fazendas ou aldeias humildes, ou mesmo áreas totalmente despovoadas. De qualquer forma, quando surge, é quase certo que os aventureiros mais poderosos da região sejam convocados para detê-lo.

Hallus'tir

Hallus'tir

ND 15

Espírito (elemental) Colossal

Iniciativa +29, **Percepção** +15, visão no escuro
Defesa 49, **Fort** +20, **Ref** +28, **Von** +15, imunidade a acertos críticos, atordoado, caído, cansaço, efeitos de metabolismo, eletricidade e paralisia, vulnerabilidade a ácido
Pontos de Vida 718
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Punho x3 +44 (2d12+23 impacto).
À Distância Dois escombros +37 (4d6+31 impacto, x3, alcance médio).
Corpo Eólico O hallus'tir pode atravessar qualquer fresta por onde o ar passaria, e só pode ser afetado por armas e efeitos mágicos.
Relâmpago Selvagem (Livre) Uma vez por rodada, o hallus'tir causa 6d10 pontos de dano de eletricidade em uma criatura em alcance médio (Ref CD 40 reduz à metade).
Tornado Vivo No início de cada turno do hallus'tir, todas as criaturas Enormes ou menores em alcance longo ficam caídas e são puxadas 1d12 x 1,5m na direção dele (Fort CD 40 evita; criaturas voadoras sofrem –5 nesse teste). Uma criatura puxada sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arrastada e, se for arrastada até o espaço ocupado pelo hallus'tir, é sugada para dentro dele e fica agarrada. Uma criatura agarrada desta forma pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (CD 40). Se passar, solta-se e fica em um espaço adjacente ao hallus'tir.
Turbilhão de Escombros No início de cada turno do hallus'tir, todas as criaturas dentro dele sofrem 7d6 pontos de dano de impacto (Ref CD 40 reduz à metade).
Ventos da Matança O clima em uma esfera de 90m ao redor do hallus'tir é de tempestade constante (sem chance de queda de raios) e, em uma esfera de 500m, é de vento forte. Estes climas não podem ser alterados.
Olho da Tempestade Se estiver na área de um efeito mágico que altera o clima, o hallus'tir fica atordoado por 1 rodada (Fort CD do efeito, se houver, evita). Ele só pode ser atordoado dessa forma uma vez por cena.

For 6, Des 14, Con 8, Int –3, Sab 0, Car –2

Tesouro 1d4+2 doses de éter elemental (eletricidade) (CD 30 para extrair) e 1d4+2 doses de raio cristalizado (CD 30 para extrair).

Elemental do Fogo

"Nada que uma Bola de Fogo bem conjurada não resolva, né?"
— Ayura, humana feiticeira

Formados por chama e calor, estes espíritos são nativos de lugares como os domínios de Azgher, Arsenal e Thyatis.

Pakk

O que poderia ser tomado como uma mariposa em chamas na verdade se revela como um minúsculo e gracioso ser elemental. Embora pequeno e aparentemente não agressivo, em seu voo brincalhão ele vem perfurando as cortinas e deixando brasas nem um pouco inofensivas.

Um único destes, brotando da fogueira de um acampamento, pode acabar destruindo todos os suprimentos de um grupo aventureiro, ou mesmo atear fogo a um infeliz adormecido. Quando ocorrem em bandos, são capazes de incendiar aldeias inteiras. Em se tratando de elementais, impossível saber se existe maldade ou intenção em seus atos.

Apesar do risco em chamuscar cabelo, barba ou roupa, vários arcanistas adotam pakks como familiares. Servos de deuses relacionados ao fogo às vezes também os recebem como recompensa por sua devoção.

Pakk

ND 1

Espirito (elemental) Minúsculo

Iniciativa +7, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +10, **Von** +1, imunidade a acertos críticos, atordoado, cansaço, efeitos de metabolismo, fogo e paralisia, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 9
Deslocamento voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Queimadura +11 (4d6 fogo).
Arco de Chamas (Padrão) O pakk projeta chamas em um cone de 6m. Criaturas nessa área sofrem 3d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 14 reduz à metade). *Recarga (movimento).*

Labareda Viva No início de cada turno do pakk, todas as criaturas em alcance curto sofrem 1d4 pontos de dano de fogo.

For 0, Des 5, Con 1, Int –1, Sab 2, Car 3

Tesouro 1 dose de éter elemental (fogo) (CD 16 para extrair).

Familiar Um pakk familiar permite que você lance *Explosão de Chamas*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Ber-baram

Os cascos bipartidos dessas criaturas quadrúpedes, do tamanho de touros, reverberam pelo solo em ritmo inquietante. Seus corpos emitem calor e seus pelos são avermelhados. As cabeças têm focinhos curtos, com um par de chifres dourados retorcidos no topo do crânio e olhos vermelhos brilhantes como rubis.

Estes robustos elementais do fogo têm o aspecto e comportamento de bovinos selvagens, mas mais agressivos. São orgulhosos, impulsivos e adoram uma boa briga. Costumam medir forças entre si chocando seus chifres flamejantes e também desafiam outros seres em duelos — possivelmente amistosos, mas que não raras vezes levam à morte do adversário.

Por sua semelhança com gado comum, além do considerável valor como fonte de energia ou ingredientes para magias e itens mágicos, houve numerosas tentativas de domesticar ou criar os ber-baram em cativeiro. Algumas tiveram êxito limitado — uns poucos currais podem ser encontrados no reino de Wynlla, onde recursos arcanos para conter as feras são mais acessíveis. Contudo, o perigo envolvido quando as bestas se descontrolam (o que acaba acontecendo cedo ou tarde) acaba não compensando eventuais lucros.

Ber-baram — ND 8

Espírito (elemental) Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +10, visão no escuro

Defesa 30, **Fort** +20, **Ref** +17, **Von** +7, imunidade a acertos críticos, atordoado, cansaço, efeitos de metabolismo, fogo e paralisia, vulnerabilidade a frio

Pontos de Vida 320

Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Marrada +26 (2d10+12 mais 3d6 fogo).

Baforada Flamejante (Movimento) O ber-baram sopra fogo num cone de 9m. Criaturas na área sofrem 7d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 26 reduz à metade). *Recarga (movimento)*.

Marrada Explosiva (Livre) Quando acerta um ataque de marrada em investida, o ber-baram causa uma explosão de chamas em um raio de 6m do alvo da marrada. Todas as criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 26 reduz à metade). *Recarga (movimento)*.

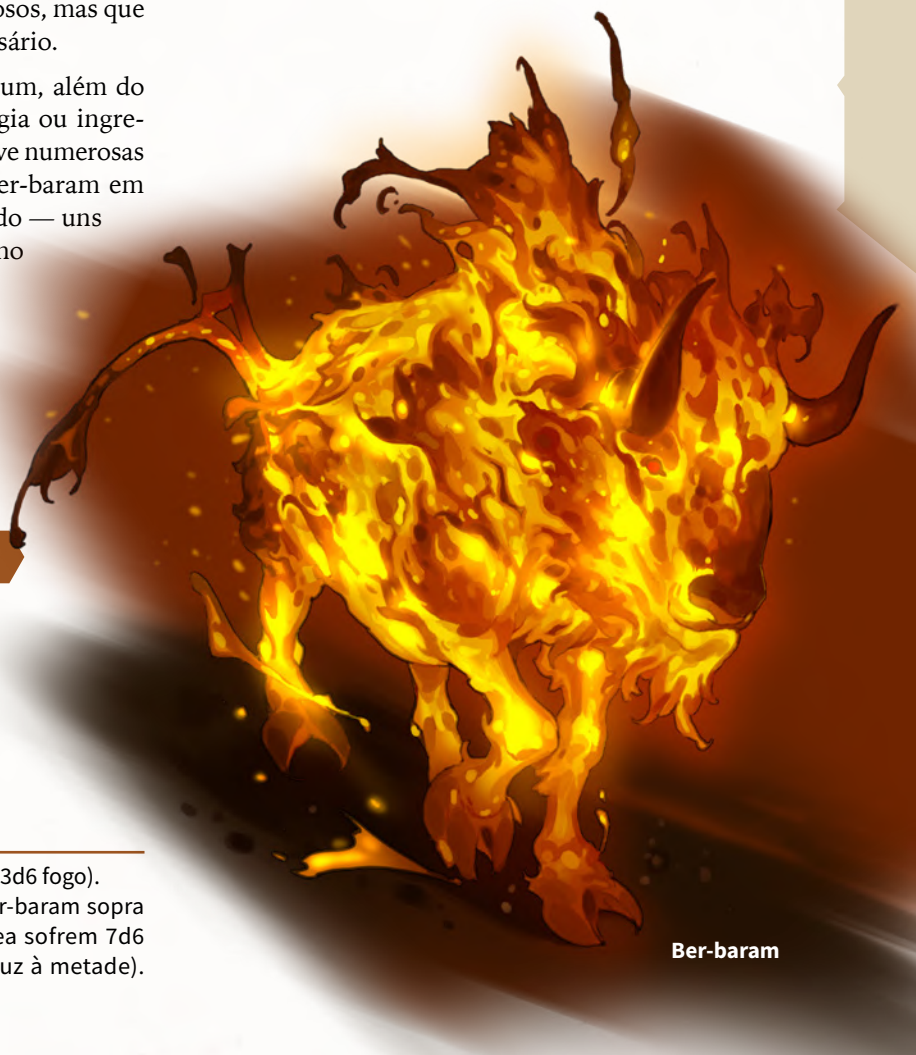
Sangue de Lava Quando o ber-baram sofre dano de corte ou perfuração, criaturas adjacentes a ele sofrem 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 26 reduz à metade e evita as chamas).

For 8, Des 5, Con 5, Int –2, Sab 2, Car 2

Tesouro 1d4 doses de éter elemental (fogo) (CD 23 para extrair).

Serpentaar

O primeiro pensamento evocado pelo monstro é uma imensa e gorda serpente feita de piche, com chamas furiosas explodindo de bolhas formadas ao longo do corpanzil. Uma análise mais atenta, contudo, revela vários pares de patas muito pequenas e atrofiadas — a criatura parece ser, na verdade, alguma salamandra gigante e bizarra.



Ber-baram

Serpentaar estão entre os maiores elementais do fogo existentes em Arton. Muito embora, comparativamente falando, sejam menores que os grandes elementais de outros tipos.

Diz a lenda que filhotes de serpentaar nascem nas lareiras dos castelos, como pequenas salamandras, escapando das chamas para se refugiar nos ermos. Escondem-se então em pântanos e fossos de piche, onde fazem tocaias e com o tempo atingem seu tamanho imenso. Estudiosos, no entanto, afirmam que isso é tolice: não há provas de que elementais tenham estágios de crescimento. Eles não nascem, apenas se formam.

Seja como for, embora a criatura tenha patas, estas são muito curtas, inúteis para movimentação; o serpentaar rasteja como uma cobra, embora também consiga deslizar sobre o próprio ar fervente produzido pelo contato com seu corpo. O calor emanado pelo serpentaar é tão intenso que criaturas desprotegidas podem acabar calcinadas apenas por chegar muito perto. Atacá-lo em combate corpo a corpo requer alguma forma de proteção especial, e armas convencionais podem acabar destruídas. Manter distância, contudo, não é garantia de segurança: as constantes explosões de chamas em sua superfície podem ser direcionadas contra alvos afastados.

SERPENTAAR — ND 14

Espírito (elemental) Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +14, visão no escuro
Defesa 47, **Fort** +30, **Ref** +22, **Von** +14, imunidade a acertos críticos, atordoado, cansaço, efeitos de metabolismo, fogo e paralisia, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 700
Deslocamento 6m (4q), escavação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida x2 +39 (2d10+7 mais 6d6+31 fogo).
Aura de Calor No início de cada turno do serpentaar, todas as criaturas em um raio de 9m sofrem 10d6+30 pontos de dano de fogo.
Corpo Ígneo Criaturas e objetos que iniciem seus turnos adjacentes ao serpentaar, ou que façam um ataque corpo a corpo contra ele, sofrem 4d12 pontos de dano de fogo (Ref CD 38 evita).
Irromper (Completa) O serpentaar cria quatro esferas flamejantes em alcance médio. Cada uma dessas esferas dura 2 rodadas, tem 1,5m de raio e causa 12d8 pontos de dano de fogo a criaturas que iniciem seu turno em sua área (Ref CD 28 reduz à metade). *Recarga (movimento)*.
Resfriamento Forçado Quando sofre 70 pontos de dano de frio ou mais de um único efeito, o corpo do serpentaar resfria, desativando sua habilidade Corpo Ígneo por 2 rodadas.

For 4, Des 2, Con 4, Int –2, Sab 3, Car 2

Tesouro 1d4+2 doses de éter elemental (fogo) (CD 29 para extrair).

Serpentaar

ELEMENTAL DA TERRA

"Como ousam? Óbvio que se trata de um ser inteligente. Aqui, venha a mim, servo!"
— Vilanda, o Deus Menor da Lama Granulada

Firmes e sólidos como o solo de onde se originam, elementais da terra normalmente possuem uma natureza mais contemplativa que outros espíritos.

TERRIER

Este pequeno ser poderia ser confundido com um amontoado de pedras cinzentas comuns, se ficasse quieto. O elemental, contudo, parece incapaz disso: ele corre e salta em volta de vocês, produzindo estalos surdos, com atitudes confusas entre ser brincalhão ou agressivo.

Um dos menores elementais da terra, esta criatura lembra um cãozinho comum. Tem o corpo formado por uma massa de pedras central, conectada por forças invisíveis a várias pedras menores que atuam como patas, cabeça e/ou cauda, em quantidades variáveis.

Imprevisível como qualquer outro elemental, um terrier em estado selvagem pode fugir, atacar, examinar com curiosidade ou mesmo se afeiçoar a estranhos. Quando decide lutar, pedras do tamanho de punhos disparam de seu corpo para atingir alvos a curtas distâncias, retornando em seguida. Desnecessário dizer, a habilidade de fingir ser um monte de pedras também pode ser perigosa para intrusos desprevenidos.

O terrier existe em variedades feitas de diferentes rochas, como mármore branco, granito cinzento, obsidiana negra e outras. Alguns podem ter gemas preciosas incrustadas nos corpos. Arcanistas especializados em magias de evocação da terra costumam procurá-los como familiares.

Terrier

ND 1

Espírito (elemental) Pequeno

Iniciativa +0, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 16, **Fort** +11, **Ref** +0, **Von** +5, imunidade a acertos críticos, ácido, atordoado, cansaço, efeitos de metabolismo e paralisia, redução de dano 5/impacto, vulnerabilidade a eletricidade
Pontos de Vida 35
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Pancada +9 (2d6+8).
Pedra-Punho (Padrão) O terrier dispara pedras do tamanho de um punho humano em criaturas a sua escolha em alcance curto. Cada criatura sofre 1d6+4 pontos de dano de impacto e fica atordoada por 1 rodada (Fort CD 16 reduz à metade e evita a condição). Uma criatura que passe no teste de resistência não pode mais ser atordoada por esta habilidade até o fim da cena. *Recarga (movimento)*.
Pedregoso Um terrier pode permanecer completamente imóvel. Se ele estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 30) para perceber que ele é uma criatura e não um monte de pedras.

For 3, Des 0, Con 3, Int –3, Sab 1, Car 1

Tesouro 1 dose de éter elemental (ácido) (CD 16 para extrair).
Familiar Um terrier familiar concede redução de dano 2/impacto.

Pamgra

A criatura tem o tamanho e as proporções de um grande gorila, mas feito de pedras, amalgamadas com lama ou rocha liquefeita. Em vez de cabeça, traz um pedaço de cristal incrustado, sem feições. Formações cristalinas parecidas também afloram de seus punhos, tornando-os imensos tacapes cheios de pontas afiadas.

Pamgras são elementais da terra mais agressivos que outros de seu tipo. Embora sejam também encontrados sozinhos, costumam formar grandes grupos para investir com violência sobre tudo que encontram. Encontros pacíficos com estes seres são bastante raros, embora às vezes ocorram.

Apesar da estrutura vagamente humanoide, nada no comportamento dos pamgra sugere que tenham qualquer inteligência. E embora atuem em bandos, não adotam táticas de combate elaboradas, exceto avançar e esmagar pela força dos números. Quando assolam uma região, grupos de aventureiros costumam ser enviados para destruí-los (quando têm poder suficiente) ou atraí-los para longe; por sua agressividade, pamgras são alvo fácil de provocações (se estas são de fato compreendidas, não se sabe), imediatamente perseguindo seus autores.

Pamgras são especialmente perigosos em áreas montanhosas, onde ocorrem com mais frequência. Em grandes números, podem entrar em um estranho frenesi — começam a esmurrar o chão em sincronia, afetando o terreno em volta e causando todo tipo de catástrofe sísmica, como terremotos e avalanches.

Terrier

Pamgra

ND 7

Espírito (elemental) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +20, **Ref** +14, **Von** +7, imunidade a acertos críticos, ácido, atordoado, cansaço, efeitos de metabolismo e paralisia, redução de dano 10/impacto, vulnerabilidade a eletricidade
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (6q), escalar 6m (4q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +24 (2d10+15, 19).
Cristalário Os cristais afiados do corpo do pamgra ferem profundamente suas vítimas. Criaturas atingidas por ataques do pamgra ficam sangrando (Fort CD 26 evita).
Golpe Avassalador (Livre) Quando acerta um ataque de pancada, o pamgra arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em uma direção à escolha dele (Fort CD 24 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.

For 8, Des 0, Con 4, Int –3, Sab –1, Car –1

Tesouro 1d4 doses de éter elemental (ácido) (CD 22 para extrair).

Pamgra

Bando de Pamgras

ND 11

Espírito (elemental) Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 41, **Fort** +24, **Ref** +18, **Von** +11, imunidade a acertos críticos, ácido, atordoado, cansaço, efeitos de metabolismo e paralisia, redução de dano 10/impacto, vulnerabilidade a eletricidade
Pontos de Vida 550
Deslocamento 9m (6q), escalar 6m (4q)

Corpo a Corpo [Bando] Duas pancadas +34 (4d10+30, 19).
Abalo Sísmico (Completa) O bando de pamgras golpeia o solo repetidamente, abrindo fendas no chão em pontos aleatórios um círculo de 30m de raio ao seu redor. Cada criatura na área precisa rolar um dado; com um resultado ímpar, uma fenda se abre sob seus pés e a criatura cai dentro dela (Ref CD 31 evita a queda). Dentro da fenda, a criatura é considerada agarrada; ela pode se soltar e sair da fenda gastando uma ação completa e passando em um teste de Atletismo (CD 31). No início de cada turno da criatura agarrada, ela sofre 4d8 pontos de dano de impacto pelo esmagamento das rochas. *Recarga (movimento)*.
Cristalário Os cristais afiados do corpo do bando ferem profundamente suas vítimas. Criaturas atingidas por ataques do bando ficam sangrando (Fort CD 31 evita).
Golpe Avassalador (Livre) Quando acerta um ataque de pancada, o bando arremessa a vítima 2d6 x 1,5m em uma direção à escolha dele (Fort CD 31 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 2d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.

For 8, Des 0, Con 4, Int –3, Sab –1, Car –1

Tesouro 1d6 doses de éter elemental (ácido) (CD 26 para extrair).

Tanaloom

A coluna é imensa, poderia ser parte de uma construção formidável — mas não existe nada parecido por perto. Seus entalhes são enigmáticos, diferentes de qualquer idioma artoniano. Súbito, enquanto você faz suas anotações, a peça se move. Rotaciona, exibindo uma face oculta, onde agora os entalhes formam uma carranca macabra. Como se empurrada por um gigante invisível, a rocha imensa desliza veloz, avançando para atropelar e esmagar.

Elementais da terra são imaginados como semelhantes a rochas naturais, sem traços particulares — e isso muitas vezes é verdade. Aqueles conhecidos como tanaloom, contudo, são o oposto disso.

Estas criaturas estão entre os maiores e mais poderosos elementais da terra em Arton. No entanto, por razões que nem os grandes arquimagos explicam,

sua aparência sempre corresponde a estruturas construídas por humanos e outros povos. Um tanaloom tem a forma de um monólito, obelisco, monumento, ponte, coluna de templo ou outra grande obra de pedra. Inscrições em sua superfície completam o disfarce, sugerindo algo esculpido por alguma civilização antiga. Um exame acurado, contudo, revela que esses entalhes apenas *parecem* escritas ou gravuras, não trazendo qualquer mensagem real.

Um tanaloom pode muito bem permanecer imóvel e inofensivo, enquanto eventuais exploradores o examinam. No entanto, o mais esperado é que ele subitamente desperte e ataque, com a fúria caótica e irracional dos elementais.

Tanaloom não têm membros ou articulações; mesmo aqueles em forma de bustos ou estátuas permanecem rígidos na mesma posição. Quando ataca, a criatura apenas desliza pelo chão, esmagando seres menores no caminho. Seu arrastar produz o bramido característico de grandes blocos de pedra em atrito.

Tanaloom podem ser encontrados em ambientes externos, lembrando uma ruína antiga, ou no interior de grandes masmorras, integrando seus corredores e câmaras. Seus atos podem sugerir inteligência, como quando bloqueia um corredor ou quando seus entalhes mostram expressões hostis.

Até hoje existe dúvida se os tanaloom são mesmo criaturas elementais ou algum tipo de armadilha mágica sofisticada, com o propósito de dizimar aventureiros.

TANALOOM

ND 13

Espírito (elemental) Enorme

Iniciativa +10, **Percepção** +12, não pode ser flanqueado, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 44, **Fort** +26, **Ref** +20, **Von** +13, imunidade a acertos críticos, ácido, atordoado, caído, cansaço, efeitos de metabolismo e paralisia, redução de dano 15/impacto, vulnerabilidade a eletricidade

Pontos de Vida 650

Deslocamento 15m (10q), escalar 15m (10q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +37 (4d12+49).

À Distância Flechas ácidas x6 +34 (3d6+10 ácido, x3, alcance médio).

Golpe Esmagador (Livre) Quando o tanaloom acerta um ataque de pancada, pode usar a manobra derrubar (teste +42). Criaturas derrubadas dessa forma precisam gastar uma ação padrão em vez de movimento para se levantar e não podem usar Acrobacia para se levantar como ação livre, pois ficam presas ao chão.

Metamorfismo Rochoso (Movimento) O tanaloom deforma seu corpo para passar por espaços estreitos, suficientes para criaturas Médias ou maiores, percorrendo até metade do seu deslocamento.

Monólito Um tanaloom pode permanecer completamente imóvel. Se estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ele é uma criatura e não parte de uma construção.

Rolo Compressor O tanaloom pode passar por espaços ocupados por criaturas Grandes ou menores. Se fizer isso, causa 2d10 pontos de dano de impacto em cada criatura nos espaços que atravessar. Uma criatura só pode sofrer dano dessa habilidade uma vez por rodada.

For 12, Des 0, Con 9, Int –2, Sab 2, Car –1

Tesouro 2d4 doses de éter elemental (ácido) (CD 28 para extrair).

Tanaloom

Elemental Corrompido

"Ali, estão vendo nas águas? Algo da Tormenta, sei bem. Cuidado, está vindo para cá!"

— Roxy, herdeira da raposa druida

A água do rio é turva e tem um tom acobreado. Uma enorme bolha começa a se formar, crescendo até assumir a forma de uma larva descomunal, de corpo líquido e bocarra com presas de gelo vermelho. A cor rubra e o forte cheiro ferroso denunciam: em vez de água, é feita de sangue. Mais sangue que o produto da chacina de dez reinos, mais sangue que um deus poderia verter. Tais pensamentos aterradores trazem consigo uma ameaça de loucura...

Estudiosos dos Planos questionam se a Tormenta pode ser considerada um elemento. Segundo alguns, a tempestade aberrante obedece a vários requisitos básicos para tal: origina-se em um universo muitíssimo estranho e hostil, onde tudo é feito da mesma substância e onde a vida existe em formas bizarras e incompreensíveis. As mentes, emoções e motivações aberrantes dos lefeu, de igual forma, são de entendimento impossível.

Alguns argumentam até que as forças da Tormenta podem ser conjuradas e utilizadas em nosso proveito, da mesma forma que os elementais clássicos. Não faltam aventureiros que, apesar do risco, usam as próprias armas do invasor para proteger Arton. Contudo, concordar com essa teoria significa concordar também que a Tormenta pode ser parte da Criação, é algo cuja existência pode ser *aceita*. Isso é algo que nem mesmo os deuses toleram.

Assim, em oposição à teoria da Tormenta como elemento, existem casos em que até seres elementais naturais acabaram corrompidos pelas forças invasoras.

O evento mais famoso teria ocorrido durante a campanha épica que seria conhecida como "Coração de Rubi". Em sua jornada heroica para desfazer a área de Tormenta em Zakharov, os aventureiros acabariam confrontando um adversário único — outrora um grande elemental da água, protetor do Rio Panteão. A criatura foi assimilada e distorcida pela Tormenta, tornando-se um ser feito de ácido fervente e atuando como um horrendo guardião para os lefeu.

Elemental Corrompido — ND 16

Espírito (elemental) Colossal

Iniciativa +19, **Percepção** +14, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 53, **Fort** +30, **Ref** +24, **Von** +16, imunidade a acertos críticos, ácido, atordoado, cansaço, dano de luz, efeitos de metabolismo, eletricidade, paralisia e trevas

Pontos de Vida 800

Deslocamento 15m (10q), natação 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +46 (3d12+15 mais 4d6 ácido) e duas pancadas +46 (3d8+15 mais 4d6 ácido).

Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +56).

Corpo Volátil Caso o elemental corrompido fosse sofrer 20 ou mais pontos de dano de eletricidade ou fogo mágicos, a água em seu corpo evapora, criando uma nuvem corrosiva em uma esfera de 6m ao redor dele. Criaturas que iniciem seus turnos nessa área sofrem 10d6 pontos de dano de ácido e ficam enjoadas (Fort CD 42 reduz o dano à metade e evita a condição). Dentro da nuvem, criaturas têm seu deslocamento reduzido para 3m, sofrem –2 em testes de ataque e rolagens de dano, e recebem camuflagem leve contra criaturas a até 1,5m e camuflagem total contra criaturas a mais de 1,5m.

Engolfar (Livre) Se o elemental começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engolfa a criatura. Uma criatura engolfada continua agarrada e fica submersa no elemental; ela começa a sufocar e sofre 10d6 pontos de dano de ácido no início de cada rodada do elemental (veja "Sufocamento" em *Tormenta20*, p. 319). A criatura pode fazer um teste de Atletismo para natação (CD 42) para se libertar. Isso faz com que ela escape para um espaço livre adjacente ao elemental, a sua escolha.

Reabastecer Se estiver em contato com um corpo d'água Médio ou maior, o elemental recebe cura acelerada 50. Além disso, se fosse sofrer dano mágico de frio, em vez disso ele cura PV em quantidade igual à metade do dano que sofreria.

Torrente Cáustica (Movimento) O elemental cospe uma torrente de água cáustica em uma criatura em alcance médio. O alvo sofre 5d6 pontos de dano de ácido e 5d6 pontos de dano de impacto, e fica caído (Ref CD 42 reduz o dano à metade e evita a condição). Se falhar por 10 ou mais no teste de Reflexos, a vítima é empurrada 6m na direção oposta ao elemental e, se estiver usando armadura e/ou escudo, o item é avariado. *Recarga (movimento)*.

For 12, Des 5, Con 13, Int –1, Sab 0, Car 0

Tesouro Nenhum.

Cão do Inferno*, Centopeia-Dragão*, Dragão Adulto, Dragão Bicéfalo, Dragão Feral, Dragão Filhote, Dragão-Real, Dragão Venerável, Dragões*, Elemental do Veneno, Gárgula, Golem de Barro, Golem de Bronze, Golem de Carne, Golem de Ferro, Golem de Nor, Golem de Pedra, Glop, Glooop, Mamãe Glop, Stagh, Verme do Gelo.

ERMOS

Este é um mundo belo e vibrante, mas não civilizado. Existem cidades imensas e impressionantes, mas separadas por vastidões infindáveis de áreas selvagens, perigosas. Para chegar a qualquer lugar, deve-se percorrer territórios onde rondam não apenas bandidos, mas todo tipo de feras e monstros. Antes de alcançar a próxima masmorra, todo grupo de heróis percorrerá regiões inóspitas, onde eles próprios são intrusos e as bestas reinam.

Viajar através das paisagens de Arton sempre envolve risco, mesmo através das estradas mais trafegadas. Pode-se caminhar durante dias sem encontrar uma aldeia sequer — muito menos um posto da guarda ou uma patrulha para manter os viajantes seguros. Desde animais predadores cumprindo seu papel no Grande Ciclo de Allihanna até as mais bizarras monstruosidades de Megalokk, é impossível catalogar todos. Nenhum encontro nos ermos será igual a outro.

BULETTE

"Tubarão terrestre? Quer dizer, um selako que anda com pernas? Sim? Não? Entendi foi nada!"

— Draknnar, osteon bárbaro

O animal lembra um imenso tubarão com patas curtas, carapaça grossa e a famosa bocarra com centenas de dentes. Quando vocês menos esperam, ele afunda e desaparece no chão, mergulhando sem deixar nenhum túnel atrás de si. O solo ondula como água por onde a fera passa, "nadando" à volta de vocês em círculos cada vez mais fechados.

Também chamado de tubarão terrestre, este predador poderoso pode se movimentar na terra assim como um peixe na água. A criatura não escava túneis, como outros animais subterrâneos; o bulette tem a estranha habilidade de liquefazer temporariamente os materiais rochosos que tocam sua carapaça. Assim ele consegue, de fato, nadar em terra firme.

Como um tubarão, o bulette se mantém em movimento constante, percorrendo grandes extensões em busca de presas. Carnívoro voraz, ataca qualquer criatura terrestre do tamanho de um cavalo ou menor, que seus sentidos permitem detectar a longo alcance. A criatura não dorme, nem precisa de covil, levando uma vida sempre errante. Seu sistema digestivo poderoso não deixa restos, nem mesmo armas e armaduras; por isso, suas vítimas quase nunca voltam a ser encontradas.

Bulettes são mais comuns em Halak-Tûr, onde as caravanas usam todo tipo de truque para evitá-los, mas também são típicos em Ubani. Sua tática preferida é aproximar-se por baixo e emergir com um bote, abocanhando a presa. Uma criatura mordida pelo bulette é também afetada por sua "aura" que derrete o chão, sendo assim arrastada livremente solo adentro enquanto é devorada; aventureiros contam histórias horríveis sobre companheiros que desapareceram sob a terra para sempre. Por outro lado, uma armadura feita com sua carapaça preserva parte de seus poderes, tornando o item muitíssimo cobiçado.

Bulette

Apesar de sua ferocidade extrema, bulettes são cavalgados por alguns dos maiores ginetes e heróis da Grande Savana. Também existem histórias de anões cavaleiros de bulettes. Tudo isso atrai a curiosidade de outros povos. Quando o assunto são montarias exóticas, aventureiros tentam qualquer coisa…

Bulette

ND 7

Monstro Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +8, percepção às cegas (longo)
Defesa 32, **Fort** +20, **Ref** +9, **Von** +12, redução de dano 5/adamante, redução de ácido e fogo 10
Pontos de Vida 310
Deslocamento 9m (6q), escavação 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +23 (3d8+24 mais 4d6 ácido).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +25).
Aura Cáustica No início de cada turno do bulette, todas as criaturas adjacentes sofrem 4d6 pontos de dano de ácido.
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do bulette, a criatura engolida sofre 2d8+12 pontos de dano de impacto mais 4d6 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando um total de 20 pontos de dano a ele (Defesa 10, redução de dano 0).
Espreitador das Dunas Enquanto o bulette estiver "nadando" no solo, é muito difícil percebê-lo. Em vez do normal, a CD de Percepção para ouvir o bulette é 40, ou +20 em seu teste de Furtividade, o que for maior.

For 8, Des 2, Con 5, Int –4, Sab 1, Car –3

Tesouro Duas peças de couro de bulette (CD 22 para extrair).
Parceiro O bulette é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m (escavação 6m) e, uma vez por rodada, você recebe +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Veterano:* o bônus em rolagens de dano muda para +1d10. *Mestre:* o deslocamento de escavação muda para 12m e o bônus em rolagens de dano muda para +2d8.

Carrasco de Lena

"Estou confusa. Vocês querem mesmo que eu cure ele, e não vocês?"

— Lavanda, dahllan clériga de Lena

A criatura tem a forma de uma salamandra imensa, com couro rugoso, pernas atarracadas e cauda muito grossa. Um tentáculo longo nasce no alto da cabeça, trazendo na ponta um ameaçador órgão espinhoso, semelhante a uma maça com cravos.

Esta abominação assassina que habita florestas e pântanos recebeu uma alcunha que soa herética. Que relação haveria entre a bondosa Deusa da Vida e uma besta sanguinária cuja maior aptidão é matar? Na verdade, a origem deste nome é bastante sagaz…

O carrasco de Lena é quase indestrutível. Nenhuma arma ou magia comum, destinada a causar dano, consegue feri-lo — pelo contrário, torna-o mais forte. Sua única vulnerabilidade conhecida são magias de cura: elas ferem o monstro em vez de curar!

Quando caça, a criatura primeiro tenta agarrar ou derrubar a vítima com seu tentáculo para deixá-la vulnerável à mordida cruel. Se confronta vários oponentes, no entanto, prefere agitar o tentáculo em açoites circulares para atingir tudo em volta com a ponta espinhosa.

Devotos de Lena rejeitam a ideia de que sua deusa seja responsável pela origem dos carrascos. Se ela o fez, seus motivos são misteriosos.

Carrasco de Lena

Carrasco de Lena

ND 6

Monstro Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 27, **Fort** +16, **Ref** +12, **Von** +8
Pontos de Vida 180
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tentáculo +20 (2d6+10 corte) e mordida +20 (2d8+20).
Açoite Circular (Padrão) O carrasco de Lena agita seu tentáculo, causando 2d6+10 pontos de dano de corte em todas as criaturas a até 3m (Ref CD 22 reduz à metade).
Inversão de Dano O carrasco converte qualquer dano recebido em cura. Caso ele já esteja com PV máximos, recebe PV temporários com um limite igual ao seus PV máximos (ou seja, pode acumular até 180 PV temporários).
Vulnerabilidade a Cura Efeitos de cura causam dano ao carrasco (em vez de curar PV). Itens alquímicos e poções de cura podem ser usados como granadas contra o carrasco (a criatura reduz à metade caso passe em um teste de Reflexos contra a CD do item).

For 5, Des 1, Con 4, Int –4, Sab 1, Car –2

Tesouro Nenhum.

Centauro

"É perto daqui, um dia de viagem. Não, espera! Para vocês, bípedes… dois dias."

— Hipólita, centaura xamã de Allihanna

Centauros vivem em pequenas comunidades silvestres, ocultas em florestas, planícies e savanas. São bastante gregários entre si, mas reservados quanto a estranhos. Em uma comunidade de centauros há caçadores que rastreiam e lutam, enquanto os demais se ocupam da colheita e dos afazeres domésticos.

Centauros evitam cometer abusos contra a natureza. Não caçam ou pescam em demasia, nem na época reprodutiva de cada animal. As maiores tribos praticam a agricultura; algumas chegam a comercializar alimentos e artesanato com outras raças. Aldeias vizinhas a comunidades humanas podem manter relações pacíficas de comércio ou proteção mútua contra outras ameaças. Em certas regiões, centauros podem ser contratados para escoltar caravanas através de grandes extensões selvagens. Mas no geral eles evitam contato com povos bípedes; incursões de humanos em seus territórios de caça podem resultar em confrontos violentos.

Centauros têm afinidade com elfos, dahllan, hynne e sílfides, por seus espíritos livres e sua ligação com a natureza. Seus maiores inimigos são os kobolds; esses pequenos covardes atacam e roubam suas aldeias, então se escondem em lugares de acesso impossível para os centauros.

Não chegam a ser raros os casos de centauros que abandonam os modos de sua gente para viver em povoados humanos, ou mesmo atuar como aventureiros. Um centauro só aceita ser cavalgado em situações de vida ou morte, ou por alguém muito íntimo.

Centauro Chefe

Entre os centauros, existe um que claramente se destaca. Muito maior e mais massivo, de crina farta e revolta como uma juba. Em vez das lanças e arcos usados pelos demais, carrega um machado imenso que nenhum humano seria capaz de empunhar.

Cada comunidade de centauros tem um líder (às vezes dois), escolhido entre os mais fortes e ágeis durante um torneio tradicional. Embora esse chefe muitas vezes seja um caçador, não é raro acabar ocupando essa posição por possuir habilidades especiais, ou ser capaz de realizar manobras incomuns.

O centauro chefe costuma liderar expedições de caça. Também está sempre presente em negociações com estrangeiros — embora o xamã seja responsável por dialogar, o chefe estará ali em caso de problemas que terminem em combate.

Centaura

Em situações de combate, por sua força e corpulência superiores, o centauro chefe vai investir contra os inimigos e então lutar corpo a corpo, servindo de alvo enquanto os caçadores flanqueiam em volta com lanças, ou à distância com flechas.

Centauro Chefe — ND 8

Humanoide (centauro) Grande

Iniciativa +10, **Percepção** +10
Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +15, **Von** +8, resistência a efeitos mentais, medo e veneno +5
Pontos de Vida 320
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Machado de guerra x2 +26 (3d6+18, x4) e cascos +26 (1d8+18).
Coice Oportuno (Reação) Uma vez por rodada, quando uma criatura erra um ataque corpo a corpo contra o centauro chefe por 5 ou mais, ele faz um ataque de cascos contra essa criatura.
Investida Galopante (Completa) O centauro faz uma investida. Ele pode passar pelo espaço ocupado por criaturas menores que ele, pode continuar se movendo depois do ataque e, se acertar, causa +4d8 pontos de dano. Criaturas no caminho percorrido pelo chefe sofrem 1d8+9 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 26 evita).
Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura, o centauro fica abalado.

For 5, Des 2, Con 4, Int –1, Sab 2, Car 1

Perícias Atletismo +13, Intimidação +9.
Equipamento Machado de guerra aumentado maciço, gibão de peles. **Tesouro** Padrão.

Centauro Xamã de Megalokk

Aquele ser quadrúpede e com braços parece um centauro — mas apenas um pouco. Carapaça e chifres afloram em toda parte. Um dos braços é uma enorme garra espinhosa; o outro termina em algo parecido com uma mão, apenas o bastante para gesticular conjurações profanas. Onde deveria haver rosto, uma escuridão na qual brilham presas brancas e olhos vermelhos.

A maior parte dos centauros venera Allihanna, mas nem todos. Existem tribos violentas, agressivas, que preferem aprazer seu irmão monstruoso.

Enquanto um xamã de Allihanna está mais preocupado com a sobrevivência e segurança da tribo, o xamã de Megalokk busca a destruição de inimigos — sendo "inimigo" toda criatura que não pertence à tribo. Ele acompanha grupos de caçadores para atacar e pilhar povoados de outras raças, sem deixar sobreviventes. Algumas vezes os cultistas também capturam vítimas com vida, para então levá-las em peregrinações como oferendas (ou melhor, refeições) a monstros mais poderosos, em busca de agradar ao Monstro-Pai.

Centauro: Habilidades de Raça

Sabedoria +2, Força +1, Inteligência –1.

Avantajado. Seu tamanho é Grande e seu deslocamento é 12m.

Cascos. Você possui uma arma natural de cascos (dano 1d8, crítico x2, impacto). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os cascos.

Ginete Natural. Você é considerado montado para efeito de fazer investidas e para benefícios das armas que empunha, e pode escolher o poder Carga de Cavalaria mesmo sem cumprir seus pré-requisitos. Entretanto, não pode se beneficiar de uma montaria e, se estiver carregando um cavaleiro, sofre −2 em testes (além das penalidades de sobrecarga, se houver) e é considerado em condição ruim para lançar magias.

Medo de Altura. Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais (como um buraco ou penhasco), você fica abalado.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Hippion, Megalokk.

Centauro Xamã de Megalokk — ND 10

Humanoide (centauro) Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +16
Defesa 31, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +22
Pontos de Vida 260
Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 70
Corpo a Corpo Clava +24 (1d8+15), mordida +24 (1d6+15) e cascos +24 (1d8+15).
Ira Coletiva (Padrão, 10 PM, Sustentada) O centauro xamã de Megalokk causa um frenesi em aliados em alcance curto. Essas criaturas recebem +5 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo e redução de dano 10, mas ficam esmorecidas e não podem fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias).
Voz dos Monstros O centauro está sempre sob efeito da magia *Voz Divina*, apenas para falar com monstros.
Magias Como um clérigo de Megalokk de 10º nível (CD 32).

- *Amedrontar (Padrão, 10 PM)* Criaturas à escolha do xamã em alcance curto ficam apavoradas por 1d4+1 rodadas e depois abaladas (Von reduz para abalada por 1d4 rodadas).
- *Armamento da Natureza (Movimento, 8 PM)* Uma das armas do xamã se torna mágica e seu dano aumenta em dois passos (de 1d6 para 1d10 ou de 1d8 para 1d12) até o fim da cena.
- *Pele de Pedra (Padrão, 6 PM)* O xamã recebe redução de dano 5 até o fim da cena.
- *Perdição (Padrão, 5 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem –3 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.
- *Poeira da Podridão (Padrão, 10 PM)* Criaturas em uma nuvem de 6m de raio em alcance médio começam a definhar e apodrecer. Quando a magia é lançada, e no início de seus turnos até o fim da cena, criaturas na área sofrem 4d8+16 pontos de dano de trevas e não podem recuperar PV por uma rodada (Fort reduz à metade e evita a restrição de cura).

Ente

Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura, o centauro fica abalado.

For 3, Des 2, Con 4, Int –1, Sab 6, Car 1

Perícias Adestramento +10, Intimidação +10, Religião +15.
Equipamento Clava macabra aumentada, farrapos de ermitão, símbolo sagrado de Megalokk. **Tesouro** Metade.

ENTE

"Juro por Nimb, a árvore se mexeu! E está andando! E está vindo PRA CÁ!"

— Edirannus, minotauro inventor

A criatura é alta como uma árvore e também muito parecida com uma. Tem pele grossa e marrom, braços como galhos retorcidos e pernas que lembram um tronco bipartido, com pés semelhantes a raízes. No topo da cabeça brota farta folhagem verde, formando uma copa densa. Os olhos, que lembram gotas de seiva, brilham com sabedoria e tranquilidade.

Às vezes, ao longo de séculos, uma árvore antiga pode testemunhar tantos eventos que transcende os limites entre vegetal e humanoide. Então desprende-se do solo e passa a percorrer suas florestas, agradecida a Allihanna por sua vida e desejando proteger sua obra.

Entes são pacíficos por natureza, mas podem ser letais quando irritados — e nada os irrita mais que a destruição da natureza, de extensas derrubadas de árvores a matança de animais.

Quando imóvel, um ente é indistinguível de uma árvore normal. Em geral usam isso como vantagem, para avaliar inimigos antes de atacar. Se precisar de reforços, um ente convoca outras árvores ao redor, transformando-as em árvores ambulantes temporariamente.

Devotos de Allihanna reconhecem os entes como guardiões sagrados, tratando-os com respeito e recebendo a mesma cortesia em retorno.

ENTE — ND 8

Monstro Enorme

Iniciativa +7, **Percepção** +11, visão no escuro
Defesa 34, **Fort** +21, **Ref** +8, **Von** +15, fortificação 25%, imunidade a sangramento, natureza vegetal, redução de dano 10/corte, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 310
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +26 (4d8+16).
Árvore Ancestral Cada ente possui uma habilidade entre as seguintes, que representa sua origem.

- *Carvalho.* Os ataques do ente causam 50% a mais de dano contra construtos e objetos.
- *Jasmim.* O ente emana uma nuvem de perfume em uma esfera de 9m ao seu redor. Qualquer criatura nessa área que tente fazer uma ação hostil contra o ente deve fazer um teste de Vontade (CD 26). Se falhar, perde sua ação. Se passar, fica imune a esta habilidade por uma cena. *Metabolismo*.
- *Nogueira.* O ente pode usar uma ação de movimento para arremessar uma noz em uma criatura em alcance curto. O alvo sofre 2d6+8 pontos de dano de impacto (Ref CD 26 evita). *Recarga (movimento)*.
- *Salgueiro.* Quando acerta um ataque de pancada, o ente pode usar a manobra agarrar (teste +31) como uma ação livre. Uma criatura agarrada dessa forma é erguida 4,5m e cai dessa altura caso se solte.
- *Sequoia.* O dano da habilidade Atropelamento do ente aumenta para 4d8+8, e a CD para resistir a ela se torna 29.

Atropelamento (Completa) O ente percorre até o dobro do seu deslocamento. Ele pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas desta forma sofrem 2d8+8 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 26 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

Pastor de Árvores (Completa) Uma vez por dia, o ente anima até duas árvores em alcance curto, que se desenraízam e lutam com as mesmas estatísticas de um ente, mas com deslocamento 3m, Inteligência –4 e sem esta habilidade. Depois de um dia as árvores voltam ao normal, enraizando-se onde estiverem.

For 9, Des –1, Con 5, Int 1, Sab 3, Car 1

Perícias Furtividade +2 (+12 em florestas), Intuição +11, Sobrevivência +16.
Tesouro Padrão mais lasca de ente (CD 23 para extrair, vale T$ 70 para fabricar um dedo de ente).

Estirge

"Pouco me importam seus problemas passados, não vou desistir de meu familiar. Acostumem-se!"

— Valeria Engelise, humana arcanista

O enxame é formado por seres voadores demoníacos que lembram grandes mosquitos, mas de corpos vermelhos e peludos, com asas negras de morcego. Têm cabeças insetoides alongadas, com trombas compridas e finas.

Um único estirge é tão perigoso quanto um kobold, poucas vezes oferecendo perigo real. Infelizmente, estes insetos vampíricos são encontrados sempre em enxames, que por sua vez podem ser parte de vastas nuvens, capazes de cobrir cidades inteiras. Por onde passam, deixam rastros de cadáveres ressequidos.

Seus números incalculáveis, assim como surgimentos e desaparecimentos súbitos, desafiam a lógica; estudiosos dizem que toda a vida animal em Arton não poderia alimentar uma única nuvem por muito tempo. Suspeita-se que enxames e nuvens de estirges sejam na verdade fenômenos planares, ou manifestações causadas por deuses enfurecidos.

Felizmente, tais nuvens são catástrofes raras, poucas vezes ocorridas na história de Arton. Muito mais comuns são enxames menores ou mesmo pequenos bandos caçando nos ermos, emboscando viajantes e aventureiros. Fala-se também de conjuradores com preferências macabras que tomam um ou mais estirges como familiares.

Estirge — ND 1

Monstro Minúsculo

Iniciativa +7, **Percepção** +2, faro, visão no escuro
Defesa 16, **Fort** +1, **Ref** +10, **Von** +5
Pontos de Vida 9
Deslocamento voo 12m (8q)

Estirges

Corpo a Corpo Probóscide +11 (1 perfuração).
Agarrar Aprimorado (Livre) Probóscide (teste +21).
Chupar Sangue (Livre) Quando agarra uma criatura, e no início de cada um de seus turnos enquanto permanecer agarrando, o estirge drena sangue como um efeito metabólico; a vítima perde 3d6 pontos de vida e ele ganha a mesma quantidade de PV temporários. Após drenar 10 pontos de vida ou mais, o estirge se solta e tenta fugir.
Sangrar Quando o estirge solta uma criatura de quem estava drenando sangue (por vontade própria ou não), a vítima fica sangrando.

For –4, Des 5, Con –1, Int –5, Sab 0, Car –2

Tesouro Ova de estirge.
Familiar Um estirge pode ser invocado como familiar, mas isso requer uma ova de estirge. Um estirge familiar permite que você receba 1 PV temporário cumulativo (até o limite de seu nível) sempre que causa dano a uma criatura viva com uma magia.

Enxame Estirge

ND 5

Monstro Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +4, faro, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +6, **Ref** +16, **Von** +11
Pontos de Vida 40
Deslocamento voo 12m (8q)

Enxame 1d6 pontos de dano de perfuração. Para cada ponto de dano sofrido dessa forma, uma criatura perde 1d6 pontos de vida como um efeito metabólico.
Chupar Sangue Para cada ponto de vida que o enxame fizer uma criatura perder, ele ganha 1 PV temporário.
Sangrar Uma criatura que perca pontos de vida para o enxame estirge fica sangrando (Fort CD 20 evita).

For –3, Des 5, Con –1, Int –5, Sab 0, Car –2

Tesouro Ova de estirge.

Nuvem de Estirges

ND 16

Monstro Enorme

Iniciativa +19, **Percepção** +14, faro, visão no escuro
Defesa 51, **Fort** +17, **Ref** +29, **Von** +24
Pontos de Vida 180
Deslocamento voo 12m (8q)

Enxame 10d6 pontos de dano de perfuração. Para cada ponto de dano sofrido dessa forma, uma criatura perde 1d6 pontos de vida como um efeito metabólico.
Chupar Sangue Para cada ponto de vida que o enxame fizer uma criatura perder, ele ganha 1 PV temporário.
Sangrar Uma criatura que perca pontos de vida para o enxame estirge fica sangrando (Fort CD 40 evita).
Zumbido Atordoante Criaturas dentro da nuvem de estirges ficam ofuscadas e surdas.

For –2, Des 5, Con –1, Int –5, Sab 0, Car –2

Tesouro Ova de estirge.

Fera-Cacto

"Acudam-me, estou ferido! Uma seta de besta? Não, parece um espinho gigante!"

— Osbald Oddmar III, hynne nobre

Os seres vagamente humanoides, sem feições visíveis, avançam em silêncio. São cobertos de calosidades e espinhos afiados, e vários atingem dois metros de altura. Onde deveria haver mãos, trazem ferrões longos como adagas, que parecem ter o único propósito de matar.

Feras-cactos são monstros vegetais de origem desconhecida, que rondam áreas secas — sobretudo desertos e savanas — em grupos. Diz-se que nascem e crescem enraizadas como cactos comuns, protegidos pelas feras adultas, até que se desprendem do solo e juntam-se ao bando para caçar.

Preferem caçar à noite, mas podem estar ativas a qualquer hora do dia. São extremamente silenciosas; têm pés estofados, produzindo pouco ou nenhum ruído ao caminhar. Também usam uma linguagem de gestos para se comunicar.

Feras-cactos podem disparar seus espinhos como setas de bestas. No entanto, mostram-se muito mais perigosas em combate corporal: as garras-espinhos nos braços são órgãos complexos, adaptados para penetrar fundo a carne e sugar sangue ou outros fluidos.

Uma fraqueza pouco conhecida destes monstros é que, sob chuva forte ou imersos em água, apodrecem e morrem rapidamente. Não costuma ser problema nas regiões áridas que habitam, mas conjuradores com tal conhecimento — e as magias certas — podem tirar proveito dessa vulnerabilidade.

Existem rumores de que as feras protegem grandes redes de túneis onde guardam os tesouros de suas vítimas. Esses covis também abrigam uma suposta fera-mãe, gigantesca demais para se mover, que governa a raça inteira. Tentativas de comunicação com essa matriarca foram, até agora, infrutíferas.

Fera-Vassalo

ND 3

Monstro Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3
Defesa 21, **Fort** +10, **Ref** +13, **Von** +4, natureza vegetal, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 22
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +15 (2d6+6).
À Distância Dois espinhos +15 (2d6+3 perfuração, alcance curto).
Agarrar Aprimorado (Livre) Garra (teste +15).
Corpo Espinhoso Qualquer criatura que erre um ataque corpo a corpo adjacente, desarmado ou com uma arma

natural contra a fera-vassalo sofre 2d4+3 pontos de dano de perfuração (Ref CD 17 evita).

Drenar Sangue (Completa) Se a fera-vassalo iniciar seu turno agarrando uma criatura, pode drenar o sangue dela. A vítima perde 2d4+3 pontos de vida e a fera recupera a mesma quantidade de PV.

For 4, Des 0, Con 3, Int –2, Sab 0, Car –3

Tesouro Espinhos (CD 18 para extrair, valem T$ 50 para fabricar flechas superiores).

Fera-Líder

ND 5

Monstro Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +4
Defesa 25, **Fort** +12, **Ref** +16, **Von** +5, natureza vegetal, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 195
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +16 (2d6+12).
À Distância Dois espinhos +16 (2d6+6 perfuração, alcance curto).
Agarrar Aprimorado (Livre) Garra (teste +16).
Corpo Espinhoso Qualquer criatura que erre um ataque corpo a corpo adjacente, desarmado ou com uma arma natural contra a fera-líder sofre 2d4+6 pontos de dano de perfuração (Ref CD 20 evita).
Drenar Sangue (Completa) Se a fera-líder iniciar seu turno agarrando uma criatura, pode drenar o sangue dessa criatura. A fera causa 2d6+4 pontos de dano na vítima e recupera a mesma quantidade de pontos de vida.

For 5, Des 0, Con 4, Int –2, Sab 0, Car –2

Tesouro Espinhos (CD 20 para extrair, valem T$ 150 para fabricar flechas superiores).

Fera-Mãe

ND 13

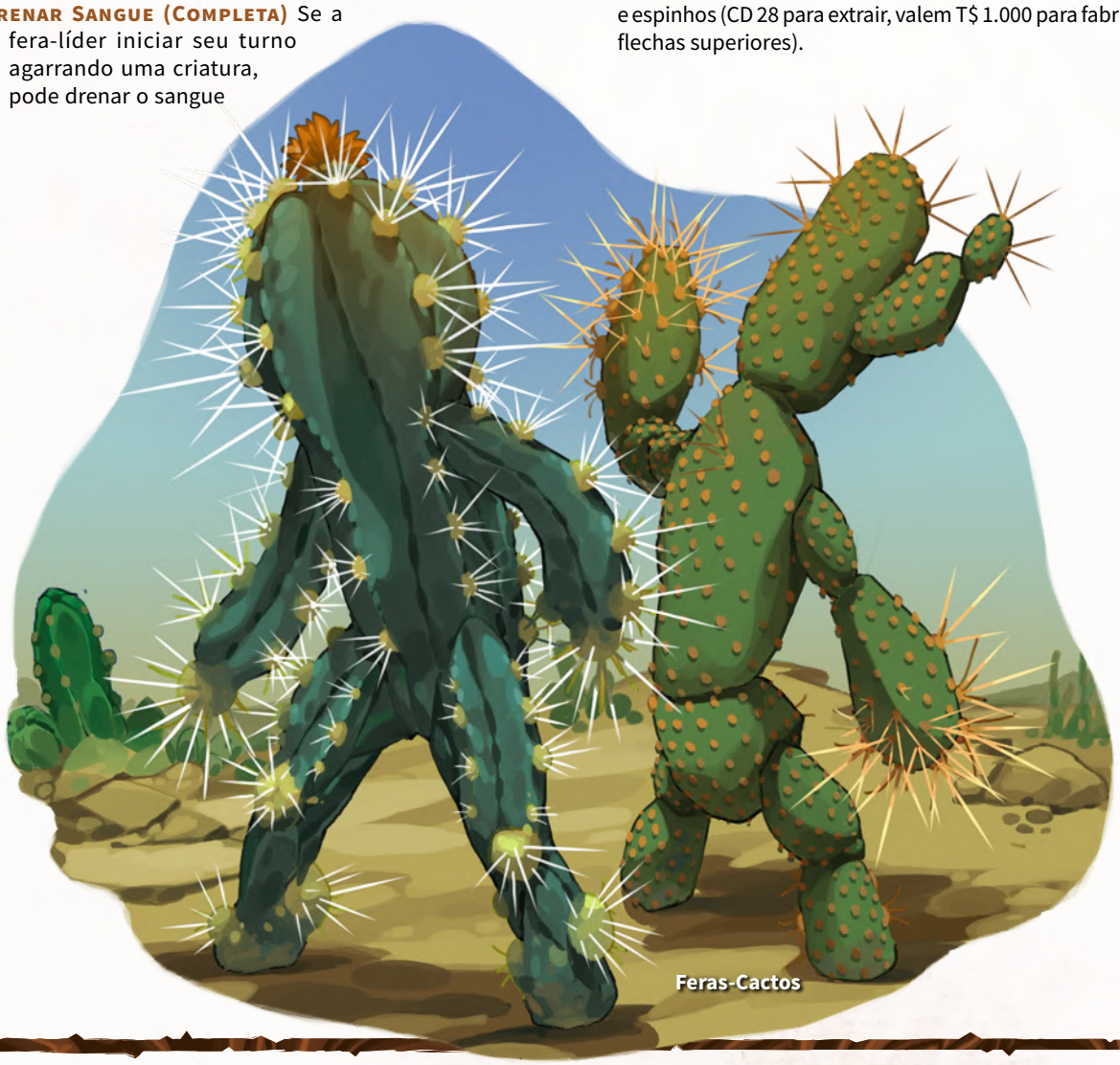
Monstro Enorme

Iniciativa +7, **Percepção** +24
Defesa 45, **Fort** +28, **Ref** +8, **Von** +23, natureza vegetal, redução de dano 15/corte mágico, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 685
Deslocamento 0m (0q)

Corpo Espinhoso Qualquer criatura que erre um ataque corpo a corpo contra a fera-mãe sofre 2d8+10 pontos de dano de perfuração mais veneno (Ref CD 35 evita).
Saraivada de Espinhos (Padrão) A fera-mãe dispara espinhos em criaturas a sua escolha em alcance médio. Cada criatura sofre 12d12+24 pontos de dano de perfuração mais veneno (Ref CD 35 reduz à metade).
Veneno Peçonha potente (perde 2d12 PV por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 35 reduz a duração para 1 rodada).

For 8, Des –3, Con 8, Int 2, Sab 4, Car –2

Tesouro 1d4+1 doses de peçonha potente (CD 28 para extrair) e espinhos (CD 28 para extrair, valem T$ 1.000 para fabricar flechas superiores).



Feras-Cactos

Lagarto Perseguidor

"E pensar que morrerei assim, emboscado em uma selva esquecida pelos deuses..."

— Kiaran Kormakk, clérigo de Arsenal

Grande como um crocodilo, o lagarto de escamas listradas se ergue sobre pernas poderosas com garras longas. Uma língua bifurcada faz movimentos ligeiros enquanto a boca goteja saliva pegajosa.

Existem muitos tipos de lagarto em Arton, desde os pequenos e inofensivos que comem apenas insetos até grandes predadores que podem caçar humanoides. O lagarto perseguidor está entre aqueles que oferecem mais perigo a aventureiros.

Encontrado principalmente em Khubar, nas Sanguinárias e na Grande Savana, o perseguidor alcança dois metros de comprimento ou mais. Como outros répteis, gosta de se aquecer ao sol durante o dia para acumular energia e depois caçar.

O nome vem de seu método principal de caça: ataca com uma forte mordida, deixando ali sua saliva altamente venenosa e infecciosa, para depois fugir, evitando qualquer combate. A partir de então vai farejar e rastrear a presa à distância, durante horas ou até dias, pacientemente esperando que morra por doença. Faz isso apenas quando caça sozinho, ou visando presas que pareçam perigosas; aos pares ou bandos, prefere apenas cercar as presas e matar logo a dentadas.

Lagarto Perseguidor — ND 2

Animal Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 18, **Fort** +7, **Ref** +12, **Von** +3, redução de fogo 5, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 16
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (2d4+14).
Mordida Infecciosa Uma criatura mordida pelo lagarto perseguidor deve fazer um teste de Fortitude (CD 16) no início de cada um de seus turnos. Se falhar, perde 1d6 pontos de vida. Se passar, encerra este efeito. *Metabolismo*.
Mordida Surpresa A primeira criatura a ser atacada pelo lagarto perseguidor em cada combate fica desprevenida contra este ataque.

For 3, Des 2, Con 3, Int –5, Sab 0, Car –4

Perícias Atletismo +11, Furtividade +7.
Tesouro Nenhum.

Lagarto Perseguidor

Árvore-Matilha, Bandido, Basilisco*, Cão do Inferno*, Capanga, Centauros*, Chefe do Crime, Clérigo de Hyninn, Coletor de Arsenal, Devoto de Hyninn, Dragão Adulto, Dragão Bicéfalo, Dragão Feral, Dragão Filhote, Dragão-Real, Dragão Venerável, Dragões*, Espada-da-Floresta, Galhada, Gnoll Caçador de Cabeças, Gnoll Capanga, Gnoll Líder de Alcateia, Gnoll Saqueador, Gnoll Vuul'rak, Gnoll Xamã, Goblin Salteador*, Gorlogg, Grifo*, Guardas*, Hiena, Hobgoblin Soldado*, Lobo*, Lobo-das-Cavernas*, Matrona Gnoll, Meio-Orc, Ogro, Orc, Orc Mutante, Orc Xamã, Quimera, Sapo Atroz, Serpe, Tabrachi, Trog, Trog Anão, Urso-Coruja*.

Tendrículo

"'Não mate a plantinha, ela é filha do deus Não-Sei-das-Quantas, blablablá', disse o druida... E morreu."
— Bahrbara, a bárbara (e paladina de Valkaria)

Grande como uma cabana, a coisa parece um amontoado de vegetação úmida, emaranhada com vinhas e cipós. Tem dois longos tentáculos feitos de galhos e uma abertura cavernosa no centro do corpo, similar a uma bocarra circular, com "dentes" feitos de espinhos.

Um tendrículo é uma imensa criatura vegetal, uma planta ambulante carnívora — e sempre faminta. Não é sabido se foram criados por magia ou vieram de algum reino divino, mas atualmente infestam as profundezas das grandes florestas de Arton. Em algumas ocasiões, podem ser encontrados em pequenos bosques ou nas proximidades de áreas povoadas, tornando-se um perigo para seus habitantes.

De forma similar aos trolls, tendrículos têm grande capacidade de regeneração, fechando feridas e restaurando partes cortadas em questão de momentos. No entanto, também como os trolls, isso exige o consumo de muita carne...

Tendrículo — ND 6

Monstro Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +16, **Ref** +8, **Von** +12, imunidade a sangramento e veneno, natureza vegetal
Pontos de Vida 210
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +20 (2d6+10 mais veneno) e dois tentáculos +24 (4d4+5).
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo (teste +24).
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do tendrículo, a criatura engolida sofre 2d10+5 pontos de dano de impacto mais 2d10+5 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando um total de 20 pontos de dano a ele (Defesa 10). Enquanto tiver uma criatura engolida, o tendrículo ganha cura acelerada 20.
Veneno Essência de sombra (debilitado, Fort CD 22 reduz para fraco).

For 3, Des 2, Con 2, Int –2, Sab 3, Car –4

Perícias Furtividade +10 (+12 em florestas). **Tesouro** 1d4 doses de essência de sombra (CD 21 para extrair).

Tendrículo

RHANDOMM

"Por todos os deuses e deusas, nada consegue ferir esse gigante?"
— Gaamoura, humano paladino

É um humanoide titânico — um gigante literal, alto como a torre de um castelo. A pele rochosa em vários tons de mármore, ou algo igualmente sólido. Arbustos, folhagens e musgos abundam nos ombros e costas. As feições são grosseiras, como a obra apressada de algum escultor desleixado. Nos olhos diminutos e estúpidos, um inconfundível desvario de loucura.

O titã mítico chamado Rhandomm (o nome vem de seu estranho rosnado trovejante) está entre as lendas mais temidas de Arton. Teria sido criado por Nimb, por razões que apenas o Deus do Caos conhece (ou não). Passa a maior parte do tempo em hibernação, nas profundezas de algum abismo, despertando de tempos em tempos para trazer caos e destruição aos reinos. Não há como prever seus acessos de fúria devastadora: ele pode surgir em qualquer lugar, a qualquer momento. Quando isso acontece, os regentes logo mobilizam seus maiores campeões para confrontar o colosso.

Mais que um simples gigante abrutalhado, o Rhandomm é uma suprema entidade do caos. Seu corpo é invulnerável a todas as formas de ataque, físicas ou mágicas — exceto uma. Essa fraqueza singular, no entanto, é diferente a cada vez que a criatura desperta. Encontrar essa vulnerabilidade única não é façanha simples; magias de adivinhação usadas com esse propósito sempre falham, possivelmente por intervenção do próprio Nimb. Os poucos que teriam derrotado o Rhandomm no passado só conseguiram fazê-lo por tentativa e erro, uma tática perigosa que custou a vida de inúmeros heróis valorosos.

Quando abatido, o Rhandomm desaparece sem deixar restos. Será recriado em algum outro lugar, novamente adormecido, enquanto aguarda algum comando do Deus do Caos para voltar a destruir. Ou, como sugerem alguns, talvez o próprio Nimb não consiga (ou queira) controlar sua ira.

RHANDOMM

ND 20

Espírito Colossal

Iniciativa +20, **Percepção** +26, faro, visão no escuro

Defesa 63, **Fort** +34, **Ref** +20, **Von** +28, cura acelerada 100, imunidade a adivinhação, atordoado, cansaço, efeitos mentais, de metabolismo e mágicos de movimento, dano, medo, metamorfose, paralisia e veneno, resistência a magia +10

Pontos de Vida 1.300

Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +55 (4d12+40, x4).

À Distância Rocha +50 (6d10+40 impacto, alcance longo).

Aura Caótica No início do turno do Rhandomm, cada criatura em uma esfera de 30m perde 6d6 pontos de vida, à medida que seus corpos se distorcem pelo puro poder do Caos. Sempre que o Rhandomm rola um 6 num desses dados de dano, soma esse valor e rola o dado novamente.

Golpe Avassalador (Livre) Quando acerta um ataque de pancada, o Rhandomm arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em uma direção à escolha dele (Fort CD 50 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.

Punhos Caóticos Uma criatura atingida por uma pancada do Rhandomm perde 6d6 pontos de vida. Sempre que o rhandomm rola um 6 num dos dados desse dano, soma esse valor e rola o dado novamente.

Salto Prodigioso (Movimento) O Rhandomm salta 60m para um espaço desocupado em qualquer direção.

Sentidos Titânicos O Rhandomm está permanentemente sob o efeito básico *Visão da Verdade* como uma magia simulada (veja p. 376).

Titânico O Rhandomm é imune a manobras de combate e não pode ser flanqueado. Quando se move, pisoteia qualquer criatura ou objeto Enorme ou menor em seu caminho (atravessando seu espaço), causando 20d6 pontos de dano de impacto (uma vez por rodada por criatura, Ref CD 50 reduz à metade). Além disso, seus ataques ignoram redução de dano e atingem todas as criaturas em um quadrado de 6m (para cada ataque, ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada inimigo na área).

Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o Rhandomm faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

Fraqueza Variável O Rhandomm é suscetível a um tipo de dano, que muda sempre que ele desperta de sua hibernação. Para determinar esse tipo de dano, role 1d10 e consulte a tabela a seguir. Efeitos que causem esse tipo de dano ignoram a imunidade a dano do Rhandomm.

1)	Ácido	*6)*	Frio
2)	Corte	*7)*	Impacto
3)	Eletricidade	*8)*	Luz
4)	Essência	*9)*	Perfuração
5)	Fogo	*10)*	Trevas

Montanha Viva Um personagem pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Atletismo (CD 30) para escalar o Rhandomm. Se falhar por 5 ou mais, cai na frente do monstro e sofre 8d6 pontos de dano da queda. Se passar em três desses testes, chega nos ombros do monstro. Um personagem nos ombros do Rhandomm recebe camuflagem leve contra os ataques da criatura e faz ataques como se o Rhandomm estivesse desprevenido.

For 19, Des 4, Con 17, Int –4, Sab 0, Car 0

Tesouro Nenhum.

GNOLLS

Arton é um mundo habitado por inúmeros povos e raças. Nem todos são cordiais: muitos são hostis, perigosos. Podem ser mais ou menos inteligentes, mais ou menos parecidos com feras. Não raras vezes mostram uma aparência híbrida entre humanos e algum animal selvagem. É o caso dos gnolls.

Estes humanoides com traços de hiena vivem em regiões ermas. São caçadores e salteadores, espreitando rotas comerciais menos protegidas. Embora perigosos, são muitas vezes considerados um problema "menor" por regentes e outras autoridades. Roubam e pilham, mas raramente matam — exceto quando a vítima mostra resistência. Por isso em geral, apenas aventureiros iniciantes (ou baratos) são contratados para lidar com eles.

A cultura gnoll considera a rendição um ato honrado. Quando estão perdendo uma luta ou percebem que subestimaram um inimigo, gnolls não têm pudor em largar as armas e parar de lutar. Rendem-se de imediato, esperando receber a liberdade, ainda que percam todas as posses. Da mesma forma, um gnoll sempre aceita a rendição de um inimigo, levando o que puder carregar, mas deixando o oponente vivo e livre. Sob o ponto de vista gnoll, atacar alguém que já ofereceu rendição é impensável — quem fizer isso será considerado louco ou maligno, possivelmente caçado sem trégua por todas as alcateias da região. Ainda mais honrado é o ato de se render quando em clara vantagem, ou mesmo após *vencer* uma luta: entre gnolls, não há prova maior de dignidade e bravura.

Exceto por seu código de rendição, gnolls são animalescos: respeitam apenas a lei do mais forte, fazem o que têm vontade, seguem seus instintos e desejos. Tomam o que pertence a outros sem cerimônia. Aqueles que se distanciam muito deste comportamento são vistos como "anormais" e muitas vezes expulsos do bando, ou se afastam por vontade própria. Não é improvável que acabem se juntando a grupos de aventureiros.

GNOLL CAÇADOR DE CABEÇAS

"Pensei que gnolls só andavam em bandos. Pensei que fossem covardes."

— Reginold Torakk, humano clérigo de Tanna-Toh

As setas envenenadas vieram de algum ponto nas árvores logo atrás. Vocês percebem um vulto escondido nos galhos altos, a silhueta disfarçada por um capuz. Ele não diz nada, mas deixa escapar algo como uma risada estridente...

O gnoll que não se ajusta aos padrões da raça, ou que acaba afastado dos seus, muitas vezes procura outros com quem viver — o que não é fácil, levando em conta sua reputação como bandidos covardes. Um gnoll desgarrado pode muito bem acabar juntando-se a aventureiros, estes indivíduos habituados a lidar com todo tipo de criatura estranha: uma vez aceito na nova "matilha", rapidamente se torna leal aos companheiros. Gnolls aventureiros são valorizados por seu conhecimento dos ermos e habilidades em áreas selvagens.

O gnoll solitário é *muito* raro, mas não de todo impossível. De fato, alguns fazem fama no Reinado como caça-recompensas, usando o faro apurado para rastrear seus alvos de forma implacável. Cobrando altos preços por seus serviços, podem acabar habituados à vida urbana no submundo do crime, conquistando respeito (e infâmia) em guildas de ladrões.

O gnoll caçador de cabeças não segue mais o código de sua cultura nativa: aceita pedidos de rendição apenas quando a recompensa por alvos vivos é maior. Contudo, como sugere o título, sua preferência é entregar ao contratante a cabeça decepada.

GNOLL CAÇADOR DE CABEÇAS — ND 8

Humanoide (gnoll) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +10, faro
Defesa 33, **Fort** +15, **Ref** +20, **Von** +9, imunidade a medo
Pontos de Vida 320
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada longa x2 +26 (1d8+15, 19) e mordida + 26 (1d6+15).
À Distância Besta leve x2 +27 (2d8+30, 19/x3).
Caminhos Selvagens O caçador de cabeças pode atravessar terrenos naturais difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento.
Disparo Preciso O caçador pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade de –5 no teste de ataque.
Emboscar Na primeira rodada de combate, o caçador pode realizar uma ação padrão adicional.

Marca da Presa (Movimento) O caçador analisa uma criatura em alcance médio. Até o fim da cena, ele recebe +1d8 em rolagens de dano contra essa criatura (esse bônus é dobrado se a criatura for humanoide).

For 1, Des 4, Con 2, Int 1, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +9, Furtividade +14, Sobrevivência +11.
Equipamento Bálsamo restaurador x3, besta leve precisa, couro batido, espada longa, virotes x20. **Tesouro** Padrão.

GNOLL CAPANGA

"Viu o novo guarda-costas do chefe? Lá está ele, comendo alguma… coisa…?"

— Garmund, humano ladino

Em meio aos goblins frenéticos, uma criatura maior se destaca. É alto, apesar da pose recurvada, e coberto de pelagem escura. Na cabeça robusta, grandes orelhas arredondadas e um focinho largo, que exibe uma boca cheia de presas amareladas.

Como povo, gnolls são hostis e raivosos, reagindo a qualquer não gnoll com violência — atacam sem dar atenção a raça, brasões e bandeiras. Como indivíduo, contudo, o gnoll odeia e teme ficar sozinho. Sendo uma criatura de matilha, estar em menor número é sempre uma desvantagem e estar isolado é morte certa. Se por alguma razão acaba desgarrado de seus semelhantes, não mede esforços para se juntar a quaisquer outros humanoides (quase sempre oferecendo rendição para mostrar sua lealdade).

Nem sempre funciona. O costume de se render leva muitos a achar que os gnolls são covardes e desonrados — sendo incomum, portanto, que formem bandos com outros monstros. Mas não chega a ser raro ver um gnoll em meio a outros povos humanoides, ou agindo como guarda ou capanga para algum vilão. Existem até casos em que um gnoll solitário faz amizade com uma criança humana.

GNOLL CAPANGA

ND 1/2

Humanoide (gnoll) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3, faro
Defesa 14, **Fort** +5, **Ref** +3, **Von** +0
Pontos de Vida 8
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +9 (1d6+3, 19) e mordida +9 (1d6+3).
Bote (Completa) O gnoll faz uma investida e ataca com sua espada curta e sua mordida. Os dois ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra a mesma criatura.

For 3, Des 1, Con 3, Int –1, Sab 1, Car –1

Perícias Sobrevivência +5.

Gnoll Caçador de Cabeças

Gnoll: Habilidades de Raça

Constituição +2, Sabedoria +1, Inteligência –1.

Faro. Você tem olfato apurado. Contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha.

Mordida. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Oportunista. Você recebe +2 nas rolagens de dano contra criaturas que tenham sofrido dano de outras criaturas desde seu último turno.

Rendição. Quando um inimigo se rende, você recebe 1d4 PM temporários cumulativos. Da mesma forma, quando é reduzido a um quarto de seus PV ou menos, seu instinto é se render. Caso continue lutando, fica alquebrado.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Hyninn, Marah, Megalokk, Nimb, Tenebra.

Equipamento Armadura de couro, escudo leve, espada curta.
Tesouro Metade.

Gnoll Saqueador — ND 1

Humanoide (gnoll) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +4, faro
Defesa 15, **Fort** +7, **Ref** +7, **Von** +1
Pontos de Vida 15
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +10 (1d6+4) e mordida +10 (1d6+4).
À Distância Arco curto +9 (1d6+3, x3).

For 3, Des 2, Con 3, Int –2, Sab 1, Car –1

Equipamento Arco curto, flechas x20, lança. **Tesouro** Metade.

Gnoll Filibusteiro — ND 2

Humanoide (gnoll) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +4, faro
Defesa 19, **Fort** +7, **Ref** +7, **Von** +4
Pontos de Vida 60
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +11 (1d6+4, 19) e mordida +11 (1d6+4).
À Distância Mosquete +12 (2d8+9, 19/x3).
Recarga Rápida O gnoll filibusteiro pode recarregar seu mosquete como uma ação de movimento.

For 3, Des 4, Con 3, Int –1, Sab 2, Car –1

Equipamento Balas x20, espada curta, mosquete.
Tesouro Padrão.

Gnoll Capanga

Gnoll Líder de Alcateia

"Ela é grande, mas não é duas! Está comandando vários, mas... Ah, vocês entenderam!"

— Octavius, minotauro guerreiro

Os latidos-risadas dos gnolls são enervantes, eles estão claramente tentando abalar vocês. Ainda assim, apesar da cacofonia caótica, uma gargalhada se sobrepõe às demais. Vocês percebem um gnoll maior e mais bem armado, incitando os outros.

Um bando gnoll esgota rapidamente os recursos de qualquer lugar onde permaneça. Eles também preferem não atuar por muito tempo na mesma região, para evitar represálias das autoridades locais. Por isso quase nunca formam comunidades fixas: vivem em caravanas viajantes, ou alcateias.

Existem casos de aldeias humanas remotas, longe de qualquer grande centro urbano, tomadas à força por uma alcateia gnoll. Os sobreviventes são expulsos. Deste ponto os gnolls lançam ataques contra comunidades vizinhas, até que alguma autoridade ou grupo de heróis fique sabendo (o que pode levar anos) e venha lidar com eles.

O líder de alcateia costuma ser o indivíduo maior e mais forte, que os outros temem enfrentar, rendendo-se de imediato.

Gnoll Líder de Alcateia — ND 5

Humanoide (gnoll) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +5, faro
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5
Pontos de Vida 200
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +17 (1d8+12, x3) e mordida +17 (1d6+12).
À Distância Azagaia +17 (1d6+12).
Líder da Alcateia Para cada aliado adjacente, o líder recebe +2 em suas rolagens de dano.
Ordens (Movimento) O líder grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

For 3, Des 1, Con 2, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Cavalgar +5, Intimidação +7, Sobrevivência +7.
Equipamento Azagaia x2, couro batido, machado de batalha. **Tesouro** Padrão.

Gnoll Líder de Alcateia e Hienodonte

Totens Risonhos

Embora sejam saqueadores ferozes, gnolls cultivam formas únicas de artesanato, cuja principal expressão são os totens risonhos.

Um totem risonho é um tronco com dois metros de altura cravado no chão, com uma face assustadora no alto. Essa carranca — que invariavelmente exibe um sorriso de muitas presas — é feita de entalhes combinados com materiais naturais e itens tomados de inimigos, enquanto o restante do tronco é decorado com pinturas e partes de animais, como penas, dentes e retalhos de peles.

Totens risonhos existem para marcar o território gnoll, encorajar seus guerreiros e assustar seus inimigos. Como gnolls raramente mantêm territórios por longos períodos, é raro encontrar esses troncos; sua presença indica que um bando gnoll reside há algum tempo na área, sentindo-se confortável e seguro o suficiente para erguer estruturas.

Um totem risonho afeta uma esfera de 30m ao seu redor. Nessa área, gnolls recebem +2 em testes de perícia e rolagens de dano. Outras criaturas sofrem –2 em testes de perícia e rolagens de dano (Von CD 22 evita e a criatura não pode mais ser afetada por esse totem por um dia; este é um efeito de medo). Um totem risonho também fortalece o poder mágico dos gnolls; um gnoll conjurador recebe +2 na CD para resistir às suas magias e causa +1 ponto de dano por dado de dano de magias.

Os efeitos de um totem risonho são anulados caso ele seja derrubado ou destruído. Derrubar um totem requer uma ação completa e passar em um teste de Atletismo (CD 25). Um totem é um objeto Médio com Defesa 10, RD 5 e 50 pontos de vida.

A critério do mestre, uma área de totens risonhos pode aumentar em +1 o ND dos encontros com gnolls (apenas para efeitos de XP).

Gnoll Xamã

"Tem algo errado, por que eles não desistem? Ali, ALI! Um deles está curando os outros!"

— Maurice, osteon cavaleiro

Os gnolls estão bastante feridos pelos golpes, alguns já esboçando sinais de rendição. Antes que isso aconteça, contudo, seus corpos são restaurados e seus ferimentos se fecham. A mágica luminosa de cura foi conjurada por um gnoll na retaguarda, em mantos esfarrapados, exibindo algo que poderia ser um símbolo sagrado de... Não, não é possível!

Gnolls não podem ser considerados fiéis muito fervorosos. Mas, como muitos povos dos ermos, podem ser levados a venerar deuses da natureza. Allihanna e Megalokk, sem muita surpresa, figuram entre seus favoritos.

Bem curioso, no entanto, é o eventual devoto de Marah. Esta deusa prega a não violência e gnolls respeitam a rendição acima de tudo: assim, o gnoll devotado à Deusa da Paz ainda recorre a ameaça e intimidação durante suas pilhagens, mas sem consumar qualquer agressão física.

Não importando sua divindade padroeira, xamãs gnolls sempre adotam o mesmo papel em combate, curando e fortificando enquanto seus colegas lutam. Em outras situações, além de aconselhar o chefe (ou rivalizar com ele pelo comando), o xamã cuida da vida espiritual da comunidade.

Gnoll Xamã de Allihanna

ND 2

Humanoide (gnoll) Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +6, faro
Defesa 17, **Fort** +7, **Ref** +2, **Von** +13
Pontos de Vida 50
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 12
Corpo a Corpo Clava +9 (1d6+6) e mordida +9 (1d6+6).
Caminhos Selvagens O xamã pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento.
Medicina Primal (Completa) O xamã faz um teste de Cura (CD 15). Se passar, cura 2d6+3 PV de uma criatura adjacente com 0 PV ou menos.
Magias Como um clérigo de Allihanna de 2º nível (CD 18).

- *Armamento da Natureza (Padrão, 2 PM)* Uma das armas do xamã se torna mágica até o fim da cena; ela fornece +1 em testes de ataque e seu dano aumenta em um passo (de 1d6 para 1d8).
- *Controlar Plantas (Padrão, 2 PM)* Um quadrado de 9m de vegetação em alcance curto se torna terreno difícil. Criaturas na área quando a magia é lançada ou no início de seus próprios turnos ficam enredadas e imóveis (Ref evita). Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 2 PM)* Uma criatura adjacente cura 3d8+3 PV.

For 1, Des 1, Con 2, Int 0, Sab 3, Car 0

Perícias Cura +6, Intuição +6, Religião +6, Sobrevivência +8.
Equipamento Armadura de couro, clava, símbolo sagrado de Allihanna.
Tesouro Padrão.

Gnoll Xamã

Gnoll Xamã de Megalokk

ND 5

Humanoide (gnoll) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +9, faro
Defesa 24, **Fort** +11, **Ref** +8, **Von** +14, imunidade a medo
Pontos de Vida 170
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 25
Corpo a Corpo Tacape +17 (1d10+16 19/x3) e mordida +17 (1d6+16).
Urro Divino (1 PM) Quando faz um ataque ou lança uma magia, o xamã soma sua Constituição à rolagem de dano desse ataque ou magia.
Voz dos Monstros O xamã pode se comunicar livremente com monstros não inteligentes (Int –4 ou menor), como se estivesse sob efeito da magia *Voz Divina*.
Magias Como um clérigo de Megalokk de 5º nível (CD 20).

- *Amedrontar (Padrão, 3 PM)* Um animal ou humanoide em alcance curto fica apavorado por 1d4+1 rodadas e depois abalado (Von reduz para abalado por 1d4 rodadas).
- *Armamento da Natureza (Padrão, 2 PM)* Uma das armas do xamã se torna mágica até o fim da cena; ela fornece +1 em testes de ataque e seu dano aumenta em um passo (de 1d10 para 1d12 ou de 1d6 para 1d8).
- *Físico Divino (Padrão, 3 PM)* O xamã recebe +2 em Força até o fim da cena.
- *Perdição (Padrão, 3 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem –2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

For 2, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 3, Car –1

Perícias Atletismo +6, Intimidação +8, Religião +7.
Equipamento Couro batido, símbolo sagrado de Megalokk, tacape. **Tesouro** Padrão.

Gnoll Xamã de Marah

ND 6

Humanoide (gnoll) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +9, faro
Defesa 25, **Fort** +9, **Ref** +5, **Von** +19, imunidade às condições alquebrado, esmorecido e frustrado
Pontos de Vida 180
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 34
Aura de Paz (Livre, 2 PM) O xamã gera uma aura de paz com 9m de raio e duração cena. Qualquer inimigo dentro da aura que tente fazer uma ação hostil contra ele deve passar em um teste de Vontade (CD 24) ou perde a ação. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.
SímboloSagradoEnergizado(Movimento,1PM) Oxamãenergiza seu símbolo sagrado. Até o fim da cena, ele emite uma luz prateada que ilumina como uma tocha e, enquanto estiver sendo empunhado pelo xamã, reduz o custo de magias divinas em –1 PM.
Magias Como um clérigo de Marah de 6º nível (CD 24).

- *Curar Ferimentos (Padrão, 6 PM)* Uma criatura adjacente cura 7d8+7 PM.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O xamã escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado (Von evita).
- *Santuário (Padrão, 1 PM)* O xamã toca uma criatura. Até o fim da cena, ou até que essa criatura faça uma ação hostil, qualquer criatura que tente fazer uma ação hostil contra ela perde a ação (Von evita).

For 0, Des 1, Con 2, Int 2, Sab 4, Car 1

Perícias Cura +11, Diplomacia +8, Intuição +9, Misticismo +7, Religião +9.
Equipamento Bálsamo restaurador x4, couro batido, símbolo sagrado de Marah. **Tesouro** Padrão.

Hiena

"Pelo menos ELAS gostam de minhas piadas. Inclusive esta. Não, NÃO foi ruim!"

— Bazza Hyzzabo, qareen bardo

O bando de canídeos robustos, de orelhas arredondadas e focinhos enegrecidos, emite latidos enervantes que lembram risadas. Embora sejam ameaçadores, entre eles emerge uma criatura muito maior, saída de pesadelos.

Ainda que gnolls não tenham parentesco real com hienas (até onde se sabe), é impossível negar sua semelhança e afinidade. Muitos bandos gnoll acabam domesticando estes carniceiros; hienas assumem ali os mesmos papéis dos cães nas sociedades humanas, como animais de guarda e caça. Enquanto outros seres são abalados por seu latido estridente, nos gnolls o efeito é oposto, reforçando seu moral e tornando-os imunes ao medo.

Em estado selvagem, hienas costumam seguir grandes predadores para comer restos de suas presas — ou, quando a oportunidade surge, para roubá-las. Bandos famintos podem atacar viajantes, mas apenas quando em maior número; se perdem membros a ponto de eliminar essa vantagem, os sobreviventes recuam ou fogem. Ainda assim, são animais mais perigosos do que parecem; a mordida terrível, capaz de triturar ossos, está entre as mais fortes das crias de Allihanna — até rivalizando com carnívoros bem maiores, como o próprio rei-tirano de Galrasia.

Mais raro e perigoso que as hienas, também existe o hienodonte, sua versão atroz de tempos primevos. Quase do tamanho de um urso, raramente é encontrado longe de Galrasia, onde forma bandos capazes de abater os maiores lagartos-trovão. Alguns

foram trazidos para o Reinado por caçadores; acabaram escapando para os ermos, cruzando com hienas normais e liderando suas alcateias. Os maiores bandos gnolls conseguem usá-los como montarias poderosas, e diz-se que alguns aventureiros também os cavalgam.

Hiena — ND 1

Animal Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +9, **Ref** +6, **Von** +1
Pontos de Vida 17
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +9 (1d6+7, x3).
Derrubar (Livre) Mordida (teste +9).
Oportunista A hiena recebe +2 em rolagens de dano contra inimigos que tenham sofrido dano nesta rodada.

For 3, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 2, Car –2

Perícias Furtividade +5 (+10 em colinas e planícies), Sobrevivência +6.
Tesouro Nenhum.
Parceiro A hiena é um parceiro especial (perseguidor) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* +2 em Furtividade e Sobrevivência. *Veterano:* você pode usar Oportunismo. Se possuir esse poder, em vez disso seu custo diminui em –1 PM. *Mestre:* você pode usar Sentidos Aguçados. *Alternativamente, uma hiena pode ser uma montaria Média com as estatísticas de um hienodonte (a seguir).*

Hiena Rainha — ND 2

Animal Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +7, faro, visão na penumbra
Defesa 18, **Fort** +12, **Ref** +7, **Von** +3, resistência a medo +5
Pontos de Vida 68
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (2d6+12, x3).
Derrubar (Livre) Mordida (teste +12).
Gargalhada Perturbadora (Movimento) Todos os inimigos da hiena em alcance médio ficam abalados (Von CD 16 evita e torna a criatura imune a esta habilidade até o fim da cena) e todas as hienas e gnolls em alcance médio recebem +5 em Vontade até o fim da cena.
Oportunista A hiena recebe +2 em rolagens de dano contra inimigos que tenham sofrido dano nesta rodada.

For 3, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 2, Car –2

Perícias Furtividade +6 (+11 em colinas e planícies), Sobrevivência +7.
Tesouro Nenhum.

Hienodonte — ND 3

Animal Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 20, **Fort** +14, **Ref** +9, **Von** +4
Pontos de Vida 38
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (2d8+15, x3).
Derrubar (Livre) Mordida (teste +18).
Oportunista O hienodonte recebe +2 em rolagens de dano contra inimigos que tenham sofrido dano nesta rodada.

For 6, Des 2, Con 4, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Furtividade +3 (+8 em colinas e planícies), Sobrevivência +6.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O hienodonte é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* você pode usar Oportunismo. Se possuir esse poder, em vez disso seu custo diminui em –1 PM. *Mestre:* quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre.

Matrona Gnoll

"Agora vão me dizer que aquela abominação também é uma fêmea? Chega, desisto!"

— Octavius, minotauro guerreiro mal-informado

Súbito, a numerosa alcateia abre passagem. Um gnoll muito mais corpulento, muito mais impressionante, emerge entre eles. Usa adereços vistosos e empunha um machado imenso, sugerindo ser o líder. Contudo, um exame mais cuidadoso revela sinais de que pode ser uma fêmea.

Entre gnolls, quase não há diferença externa visível entre machos e fêmeas, mas estas tendem a ser maiores. Visto que gnolls são fisicamente muito variados, algumas fêmeas são realmente imensas. Estas acabam se tornando líderes em grandes bandos.

A matrona gnoll comanda por força e intimidação, mas também é a mais astuta na alcateia. Está sempre na liderança durante contatos (e conflitos) com outros povos. Em combate, é uma oponente poderosa e inspiradora: gnolls que estejam lutando a seu lado jamais se rendem, a menos que ela o faça primeiro.

Matrona Gnoll

ND 11

Humanoide (gnoll) Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +15, faro
Defesa 39, **Fort** +25, **Ref** +11, **Von** +18, imunidade a medo, redução de dano 5
Pontos de Vida 390
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra x2 +32 (3d6+26, x3) e mordida +32 (1d6+26).
Latido Enervante (Movimento) A matrona gnoll emite latidos-risadas. Todos os inimigos em alcance curto perdem sua ação de movimento no próximo turno (Von CD 33 evita). *Recarga (acertar um ataque de mordida)*.
Matrona da Alcateia Gnolls aliados em alcance médio recebem imunidade a medo e +2 em testes de perícias e rolagens de dano.
Pega! (Completa) A matrona ordena que todos os gnolls em alcance curto façam um ataque como uma reação imediatamente. *Recarga (movimento)*.
Quebra-Pescoço (Reação) Se um ataque de mordida da matrona exceder a Defesa do inimigo por 5 ou mais, ela sacode violentamente sua presa. A vítima perde 6d6 pontos de vida e fica atordoada por 1 rodada (Fort CD 33 reduz a perda de vida à metade e evita a condição).

For 4, Des 1, Con 5, Int 0, Sab 2, Car 3

Perícias Intimidação +19, Sobrevivência +13.
Equipamento Couraça macabra, machado de guerra cruel.
Tesouro Padrão.

Matrona Gnoll

Bandido, Capanga, Chefe do Crime, Clérigo de Hyninn, Devoto de Hyninn, Gatuno, Ogro.

Gnoll Vuul'rak

"Gnoll? Seu erro é compreensível, mas veja a quantidade de cabeças! Obviamente é uma hidra!"
— Barossa Arareber, estudiosa de hidras

O monstro grotesco tem alguma semelhança com os homens-hienas saqueadores dos ermos, mas claramente não se trata da mesma criatura. É bem maior que um ogro, com várias cabeças e um número ainda maior de braços, cada um empunhando um tacape ou outra arma rústica. Seus latidos-risadas, em vez de buscar a intimidação, trazem apenas uma fúria insana.

A origem dos gnolls é desconhecida. Eles próprios não cultivam um mito de criação elaborado, acreditam apenas descender do "Outro Povo". Contudo, algo intrigante sobre eles é seu idioma, derivado do élfico. Não se sabe como aprenderam essa língua; é possível que as raças tivessem relações no passado. Uma teoria acadêmica mais assustadora, no entanto, sugere que os gnolls sejam elfos vitimados por alguma maldição.

A existência do monstruoso *Vuul'rak* pode ser uma confirmação dessa hipótese. O gigante lembra um gnoll imenso e deformado, com múltiplas cabeças e braços. Não demonstra qualquer inteligência, vive em estado de fúria constante, atacando e matando tudo que encontra — mas sua cólera parece aumentar ainda mais na presença de elfos, sempre seus primeiros alvos.

Suas primeiras aparições registradas, em ataques sanguinários a aldeias ou caravanas, ocorreram em 1405: mesmo ano em que a deusa élfica Glórienn perdia seu posto no Panteão. Coincidência? Ou o evento divino arrebatou certo número de gnolls ao acaso, transformando-os em bestas disformes? Ainda, foi *mesmo* ao acaso? "Vuul'rak" é um nome gnoll comum, significa "aquele que vale por muitos". Entre as alcateias gnolls conta-se que, anos atrás, "algo terrível" aconteceu com vários entre aqueles chamados Vuul'rak...

Gnoll Vuul'rak — ND 16

Humanoide (gnoll) Grande

Iniciativa +14, **Percepção** +15, faro
Defesa 51, **Fort** +29, **Ref** +25, **Von** +17, imunidade a efeitos mentais, redução de dano 10
Pontos de Vida 900
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Três mordidas +44 (2d6+30) e dois tacapes +44 (2d10+30).
Descarregar Raiva (Reação) Uma vez por rodada, se os PV do Vuul'rak forem reduzidos abaixo de um valor múltiplo de 100 (800, 700 etc.), ele libera sua raiva atacando tudo ao seu redor. Ele faz um ataque de tacape e compara o resultado com a Defesa de cada criatura ao seu alcance. Mesmo que erre uma criatura, ainda assim ele causa metade do dano a ela.
Golpe Avassalador (Livre) Quando acerta um ataque de tacape, o Vuul'rak arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em uma direção à escolha dele (Fort CD 42 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.
Ódio Inexplicável O Vuul'rak recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano contra elfos e ataca esses seres sempre que possível.

For 8, Des 0, Con 10, Int –4, Sab 1, Car –2

Equipamento Tacape aumentado x2. **Tesouro** Padrão.

GOLENS

Nem tudo que vive e caminha em Arton foi criado pelos deuses. Há aqueles forjados pela mão dos mortais.

Golens são seres artificiais, construídos por arcanistas, clérigos e inventores habilidosos. Os métodos e materiais usados em sua fabricação variam tanto quanto seus corpos e formatos. Podem ser movidos a vapor, por combustíveis exóticos ou com magia elemental. Podem ser feitos de madeira, metal, pedra ou carne. Podem ser rústicos, toscos, pouco mais que espantalhos, ou magníficas obras de arte da engenharia. Podem ser pequenos e fracos como brinquedos ou imensos e poderosos como gigantes.

Golens têm sido produzidos por toda Arton com propósitos diversos. A Supremacia Purista os utiliza como máquinas de guerra. No reino de Wynlla, são empregados como servos e gladiadores. A Igreja de Tanna-Toh conta com uma rede de golens conectados a seu sumo-sacerdote, o Helladarion. Artífices obsessivos por toda Arton buscam construir o golem mais perfeito, aquele que vai superar as próprias criações dos deuses.

"Mas por que gastar fortunas para comprar ou forjar um golem se, em vez de proteger meu castelo, ele decide que gosta mais de ser cozinheiro?" Muitos leigos fazem essa pergunta. De fato, existem golens não inteligentes ou conscientes, que apenas seguem ordens, e existem os "despertos", com vontade própria, vida e alma. Estes são forjados com propósitos especiais — é frequente que seu criador os faça assim como substituto para um ente querido, ou para cumprir alguma grande missão.

Também existem casos de golens que "despertam" espontaneamente, devido a algum acidente, erro de fabricação ou simples vontade divina. Podem continuar servindo a seu criador, por lealdade e gratidão, ou procurar seu lugar no mundo. Devotar-se aos deuses. Partir em aventuras. Combater o mal. Viver a vida.

GÁRGULA

"Por que fazem essas coisas parecidas com demônios? Acho que aquela ali se mexeu…"
— Thalina Asa-de-Cristal, sílfide clériga de Hyninn

A criatura parece a estátua de um humanoide grotesco e alado, com chifres, cauda e garras.

Gárgulas são construtos de aspecto demoníaco, construídos para proteger templos, castelos ou masmorras, disfarçadas como ornamentos. Quando estão imóveis em suas posições de vigília, é quase impossível diferenciá-las de estátuas; até mesmo adquirem a mesma resistência do granito.

Contudo, talvez como influência de seu aspecto (ou por intervenção de deuses ou demônios), gárgulas são propensas a ganhar vida e fugir ao controle de seus criadores. Tornam-se predadores urbanos, escondidas à vista de todos enquanto perscrutam as ruas, escolhendo suas vítimas.

Gárgulas permanecem imóveis até o momento de mergulhar sobre suas vítimas, então atacando com ferocidade, mordendo e rasgando com suas garras. Embora não precisem

Gárgula

de comida, gárgulas selvagens devoram inimigos abatidos por pura crueldade. Apreciam especialmente a carne de crianças e filhotes. Adoram vangloriar-se de sua esperteza, paciência e furtividade para outras gárgulas, e uma dupla competindo pode ser o terror de qualquer cidade.

Gárgulas conscientes que escolham outros modos de vida são raras, mas existem.

Gárgula — ND 2

Construto Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2, imunidade a petrificado, redução de dano 5
Pontos de Vida 65
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Duas garras +12 (1d6+6).
Imobilidade Uma gárgula pode permanecer completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ela é uma criatura e não uma estátua.

For 6, Des 2, Con 4, Int –2, Sab 1, Car –2

Tesouro Padrão.

Golem de Barro

Gárgula Assassina — ND 4

Construto Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +4, imunidade a petrificado, redução de dano 5
Pontos de Vida 140
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Duas garras +17 (2d6+10).
Ataque Furtivo +2d6
Imobilidade Uma gárgula pode permanecer completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ela é uma criatura e não uma estátua.

For 6, Des 2, Con 4, Int –2, Sab 1, Car –2

Tesouro Padrão.

Golem de Barro

"Quê? O chão está se levantando? Que coisa é essa? Será que fiquei louco!?"

— Lorem'Ipsum, kliren clérigo de Nimb

O monstro lembra um humanoide grotesco, com feições disformes. Os olhos são buracos escuros e desiguais, acima de uma bocarra que parece ter sido cortada em sua cabeça. A "pele" parece sempre em movimento, escorrendo e gotejando enquanto o reconstitui continuamente.

A fabricação do golem de barro é um procedimento perigoso, envolvendo forçar uma combinação de centelhas elementais diferentes em uma mesma forma. Quase sempre o resultado é uma explosão arcana espetacular. Quando bem-sucedido, contudo, o processo combina a resistência da terra e a flexibilidade da água, resultando em um monstro perigoso — e instável. Criadores que tenham sobrevivido à fabricação em si podem acabar mortos pela fúria da criatura.

O golem de barro existe em tormento constante, as forças elementais que o compõem sempre em conflito, a bocarra continuamente ecoando gritos de agonia. Mas, quando está sob controle, é um guardião excepcional. Pode transformar o corpo liquefeito em uma camada no chão, parede ou teto, esperando para atacar intrusos de surpresa. Em combate, também pode disparar projéteis de lama.

Por seu espírito atormentado, é muito raro um golem de barro adquirir consciência. Quando isso acontece, para manter a sanidade, ele perde grande parte de seus poderes, adotando uma forma humanoide estável.

Golem de Barro

ND 10

Construto Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 36, **Fort** +22, **Ref** +10, **Von** +16, redução de dano 20/fogo
Pontos de Vida 400
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +29 (2d10+25).
À Distância Tiro de lama x4 +26 (2d6+11, impacto, alcance médio).
Corpo Barroso Em seu estado natural, o corpo do golem é maleável e feito de uma lama gosmenta. Nesse estado, ele pode passar por espaços apertados sem necessidade de testes de Acrobacia.
Imunidade a Magia O golem de barro é imune a efeitos mágicos, com a seguinte exceção. A magia *Controlar Terra* usada com o efeito de solidificar desativa os benefícios da habilidade Corpo Barroso; se usada com o efeito de amolecer, recupera esses benefícios. O golem pode fazer um teste de Fortitude para resistir a qualquer um desses efeitos.
Lama Uma criatura atingida por um ataque do golem sofre uma penalidade cumulativa de –1 em todas as perícias. Remover a lama (e a penalidade) exige uma ação completa.
Ressecamento Caso sofra 100 pontos de dano de fogo, o corpo do golem resseca e endurece. Quando isso acontece, ele perde seus ataques à distância, sua redução de dano e as habilidades Corpo Barroso e Lama. Entretanto, o dano de suas pancadas se torna (2d10+30, x4). O golem volta ao seu estado natural se passar uma semana imerso em água.

For 4, Des 0, Con 6, Int —, Sab 0, Car –5

Perícias Furtividade +19 (+4 quando ressecado).
Tesouro 1d4 doses de corrosivo mineral (CD 25 para extrair).

Golem de Bronze

Golem de Bronze

"Se reluz, é ouro! Não é? Venha aqui, vou convencê-lo do contrário."

— Joe del Nileppez, elfo ladino

O vulto em couraça cobreada bem poderia ser algum legionário tapistano. Conforme se torna mais visível, no entanto, vocês percebem algo não natural em seus movimentos. A verdade fica mais evidente quando brilhos flamejantes vazam das frestas em sua armadura.

Estes são os golens mais comuns, usados como guardas em castelos e templos, ou como soldados em forças militares por toda Arton. Embora ainda sejam engenhos custosos, sendo impossível produzir o bastante para formar grandes tropas, podem ser encontrados em duplas ou equipes de 1d4+1 indivíduos.

Além de bronze, sua fabricação também usa outras ligas metálicas não ferrosas, como latão. Estes metais mais maleáveis não oferecem a mesma proteção do ferro, mas permitem mais mobilidade. Golens de bronze são também mais customizáveis, com atributos diferentes de outros construtos.

Por existirem em maior quantidade, estes são também os golens que se tornam conscientes com maior frequência. Podem ser vistos levando vidas comuns em grandes cidades, trabalhando em alguma fazenda ou — claro — integrando grupos de aventureiros.

Golem de Bronze — ND 9

Construto Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 34, **Fort** +21, **Ref** +10, **Von** +15, redução de dano 10
Pontos de Vida 350
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +27 (2d10+23).
Imunidade a Magia O golem de bronze é imune a efeitos mágicos, com as seguintes exceções. Efeitos mágicos de eletricidade o deixam lento por 1d6 rodadas. Efeitos mágicos de fogo removem a condição lento e curam PV em quantidade igual à metade do dano que causariam.
Soar os Sinos (Padrão) O golem bate em seu peito e emite um som alto e retumbante. Todas as criaturas em alcance curto perdem 6d6+10 pontos de vida, ficam surdas por 1d4 rodadas e atordoadas por 1 rodada (Fort CD 28 reduz a perda à metade e evita as condições). Uma criatura só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena. *Recarga (movimento).*

For 7, Des 0, Con 5, Int —, Sab 0, Car –5

Tesouro Nenhum.

Golem de Carne — ND 7

Construto Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +18, **Ref** +6, **Von** +14, imunidade a metamorfose e trevas, redução de dano 5
Pontos de Vida 300
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +25 (2d10+18).
Fúria Homicida Se estiver com a metade de seus PV, o golem de carne entra em um estado de fúria homicida. Ele recebe +4 em testes de ataque e rolagens de dano e, quando causa dano, deixa a vítima sangrando. Entretanto, sempre deve atacar a criatura mais próxima.
Imunidade a Magia O golem é imune a efeitos mágicos, com as seguintes exceções. Magias de fogo e frio deixam o golem lento por 1d6 rodadas. Efeitos mágicos de eletricidade removem a condição lento e curam PV em quantidade igual à metade do dano que causariam.

For 5, Des –1, Con 4, Int —, Sab 0, Car –5

Tesouro Nenhum.

Golem de Carne

"Deuses tenham piedade! Essa coisa é feita com partes de gente que eu conheço!"

— Isendra Tharania, clériga de Azgher

O vulto robusto, quase humano à primeira vista, logo revela o horror de sua real natureza. Um cheiro de terra úmida e carne morta os atinge. A criatura grotesca e inchada parece feita com partes de diferentes cadáveres, costuradas e aparafusadas para formar um novo ser. Veste apenas trapos rústicos, não empunha armas. Ainda assim, parece forte o bastante para erguer uma carruagem.

Golens de carne são produto da obsessão de algum arcanista, clérigo ou inventor louco, buscando criar a forma de vida perfeita, ou talvez ressuscitar um ente querido. Infelizmente, o resultado mais comum de tal experimento é um monstro insano e incontrolável, cheio de ódio por sua própria existência. Quase todos matam o criador assim que despertam, para então vagar a passos trôpegos em busca da próxima vítima.

Golens de carne não falam, apenas emitem grunhidos e rugidos. Podem ser confundidos com zumbis, levando aventureiros inexperientes a subestimá-los.

Poucos destes golens, muito poucos, têm inteligência e consciência. Alguns até guardam memórias da vida antiga, o cérebro reativado por eletricidade preserva parte de suas lembranças. Se vai permanecer leal a seu criador, ou apenas vagar em busca de um objetivo, será sua escolha.

Golem de Carne

Golem de Espelhos

"Sou lindo até mesmo quando refletido no inimigo!"
— Pitre, qareen bardo

O que parecia algum tipo de escultura pitoresca, angulosa e sem feições, revela-se como uma criatura metálica toda coberta de espelhos. Súbito, com um brilho mágico, ele está empunhando uma arma encantada exatamente igual a essa aí em suas mãos...

Este é um tipo exótico e poderoso de construto, formado por uma estrutura de mitral e revestido de espelhos encantados. O golem de espelhos é forte e resistente, mas seu maior poder é imitar habilidades daqueles refletidos em seu corpo.

A origem destes golens parece relacionada às Catacumbas de Leverick e a seu mestre, o atual sumo-sacerdote de Hyninn. Rodleck Leverick teria capturado o marido de um renomado artífice, forçando-o a fabricar vários destes construtos sinistros para povoar sua masmorra infindável, tornando-a ainda mais perigosa. Após concluir a tarefa terrível, o inventor exigiu a devolução de seu amado. O Clérigo Máximo dos Ladrões, naturalmente, trapaceou no acordo; diz-se que o casal se encontra até hoje em algum calabouço, como iscas para atrair ainda mais aventureiros.

Mais tarde, a fórmula para fabricar estes golens teria sido descoberta por outros artífices. Como é fácil deduzir, golens de espelhos são especialmente efetivos contra aventureiros cheios de poderes especiais, sendo capazes de usar esses mesmos poderes contra eles próprios.

Quando um golem de espelhos ganha consciência, contudo, sua habilidade de imitar poderes se reduz drasticamente.

Golem de Espelhos — ND 9

Construto Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 32, **Fort** +21, **Ref** +9, **Von** +15
Pontos de Vida 350
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada bastarda x2 +28 (2d10+24, 18).
Copiar (Movimento) O golem copia uma habilidade (exceto a habilidade Magias) ou uma magia de uma criatura em alcance curto que possa ver, até o fim da cena. Ele pode ter até 5 habilidades e/ou magias copiadas ao mesmo tempo, e pode usá-las com suas próprias características (quando aplicável, a CD dessas habilidades é 28).
Imunidade a Magia O golem é imune a efeitos mágicos, com as seguintes exceções. A magia *Despedaçar* causa 50% a mais de dano no golem. Efeitos mágicos de escuridão deixam o golem lento enquanto ele estiver na área afetada.
Refletir (Reação) Uma vez por rodada, quando é alvo de um efeito que permite um teste de resistência e passa nesse teste, o golem pode refletir todo o efeito para uma criatura a sua escolha em alcance curto (o golem não sofre nenhuma parte do efeito). A criatura escolhida se torna o novo alvo do efeito, que é resolvido normalmente, mas o golem faz qualquer escolha necessária.

For 6, Des 0, Con 5, Int —, Sab 0, Car –5

Equipamento Espada bastarda aumentada precisa. **Tesouro** Fragmento refletor (CD 24 para extrair, reduz em 1 PM o custo para fabricar um item com o encanto *refletor*).

Golem de Espelhos

E o Golem de Norla?

A aventura *Briga em Família*, publicada em *Só Aventuras*, apresenta uma outra ficha de golem de espelhos. Esta criatura é um indivíduo único, criado com um propósito específico, e por isso possui características diferentes do golem de espelhos apresentado aqui.

Golem de Ferro

"Não se preocupem, eu tenho um plano!"
— Jaimim da Brigada Rubra, hynne ladino

O titã se assemelha a um gigante vestindo armadura pesada e elmo fechado, com punhos descomunais. Contudo, quando se movimenta, parece muito mais forte e denso que uma criatura de carne e osso. Ainda, as frestas da armadura derramam fogo elemental, deixando claro que o adversário não é algo criado pelos deuses.

Muitos construtos são feitos de aço e outros metais variados. O verdadeiro golem de ferro, no entanto, pertence a outro patamar. Esta versão muito aprimorada do golem de bronze está entre os construtos mais poderosos de Arton — poucos artífices no mundo têm capacidade e recursos para construí-los. De fato, devido a seu custo exorbitante, são raros até mesmo entre as forças da Supremacia Purista.

Embora sejam maiores e mais pesados que ogros, seus movimentos são precisos. Além da força física imensa, sua alta resistência e imunidades tornam o monstro quase indestrutível. O ferro usado em sua construção anula quase todas as formas de magia, inutilizando as táticas de muitos aventureiros. São várias as histórias sobre grupos de heróis que, ao confrontar um destes em alguma masmorra, não tiveram escolha além de recuar e repensar sua estratégia.

Como outros golens movidos por centelha elemental, alguns destes acabam ganhando vida. Muitos se tornam campeões gladiadores, guarda-costas para regentes ou sumos-sacerdotes, ou aventureiros. Golens de ferro não falam, mas produzem sons metálicos profundos que seu criador, e eventuais companheiros, podem compreender.

Golem de Ferro

Golem de Ferro

ND 10

Construto Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 36, **Fort** +24, **Ref** +14, **Von** +11, redução de dano 10
Pontos de Vida 400
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +30 (2d10+25).
Imunidade a Magia O golem de ferro é imune a efeitos mágicos, com as seguintes exceções. Efeitos mágicos de eletricidade deixam o golem de ferro lento por 1d6 rodadas. Efeitos mágicos de fogo removem a condição lento e curam 1 PV para cada 3 pontos de dano que causariam.
Sopro (Movimento) O golem expele uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3m. Criaturas dentro da área perdem 6d12 pontos de vida e ficam enjoadas (Fort CD 30 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento), veneno.*

For 12, Des –1, Con 10, Int —, Sab 0, Car –5

Tesouro Nenhum.

Golem de Matéria Vermelha

Golem de Ferro Superior

ND 15

Construto Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +11, visão no escuro
Defesa 55, **Fort** +28, **Ref** +22, **Von** +15, redução de dano 15
Pontos de Vida 760
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +43 (4d10+40, x3).
Imunidade a Magia O golem de ferro superior é imune a efeitos mágicos, com as seguintes exceções. Efeitos mágicos de eletricidade deixam o golem de ferro lento por 1d6 rodadas. Efeitos mágicos de fogo removem a condição lento e curam 1 PV para cada 3 pontos de dano que causariam.
Sopro (Movimento) O golem expele uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3m. Criaturas dentro da área perdem 10d12 pontos de vida e ficam enjoadas (Fort CD 40 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento), veneno.*
Marcha de Ferro (Completa) O golem percorre até o dobro do seu deslocamento em linha reta, passando por qualquer criatura Média ou menor. Uma criatura atropelada sofre 10d12+35 pontos de dano e fica caída (Ref CD 40 reduz à metade e evita a condição).

For 15, Des –1, Con 10, Int —, Sab 0, Car –5

Tesouro Nenhum.

Golem de Matéria Vermelha

"Forjar um construto com o abjeto material da Anticriação! Que maldito ousou isso?"

— Gedmund Storme, paladino de Khalmyr

O grande construto humanoide sem feições parece ter sido feito com algo que vocês não conseguem identificar — ou melhor, algo que não conseguem aceitar. Leva algum tempo até que uma terrível compreensão venha a atingir suas mentes: aquele material sangrento não poderia ter qualquer outra origem, exceto a Tormenta.

O golem mais perigoso que existe só poderia ser feito com o material mais perigoso que existe.

A maioria daqueles que se aventuram em uma área de Tormenta buscam meios para combater os lefeu, estudar a tempestade e bani-la. Porém, existem aqueles que exploram esse conhecimento para proveito próprio. A partir de matéria vermelha recolhida no território inimigo, arcanistas e inventores malignos foram capazes de construir golens. Sua fabricação é muito arriscada para o artífice, pois o contato prolongado com esse material

afeta a sanidade. Se bem que qualquer inventor que decida construir algo assim já deve ser louco...

Em combate, o construto macabro ataca com golpes das mãos ou garras, esmagando ou rasgando suas vítimas. Seu toque também queima como ácido. Assim, sua tática mais comum é agarrar o inimigo, mantendo-o seguro enquanto suas excreções corrosivas fazem o resto.

Golens de matéria vermelha não usam centelhas elementais como fonte de energia; aquilo que os impulsiona são as próprias forças antinaturais da Tormenta. Estes construtos terríveis, portanto, nunca adquirem consciência.

Golem de Matéria Vermelha

ND 18

Construto (lefeu) Enorme

Iniciativa +15, **Percepção** +20, visão no escuro
Defesa 50, **Fort** +32, **Ref** +26, **Von** +18, imunidade a magia, redução de dano 20
Pontos de Vida 900
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +50 (3d10+30, x3, mais 2d6 matéria vermelha).
Abraço Corrosivo (Livre) O golem de matéria vermelha cobre de ácido uma criatura que esteja agarrando. Enquanto estiver agarrada, e por 1 rodada após se soltar, a criatura sofre 10d10 pontos de dano de ácido no início de cada turno do golem.
Agarrar Aprimorado (Livre) Pancada (teste +55).
Distorção Temporal O golem realiza uma ação padrão ou de movimento adicional por turno.
Insanidade da Tormenta 3d10 (Von CD 47 evita).
Sangue Ácido Quando o golem sofre dano por um ataque corpo a corpo adjacente, o atacante sofre 4d10 pontos de dano de ácido.

For 15, Des 0, Con 13, Int —, Sab 0, Car –5

Tesouro Retalhos rubros (CD 33 para extrair, valem T$ 8.000 para fabricar itens de matéria vermelha).

Golem de Pedra

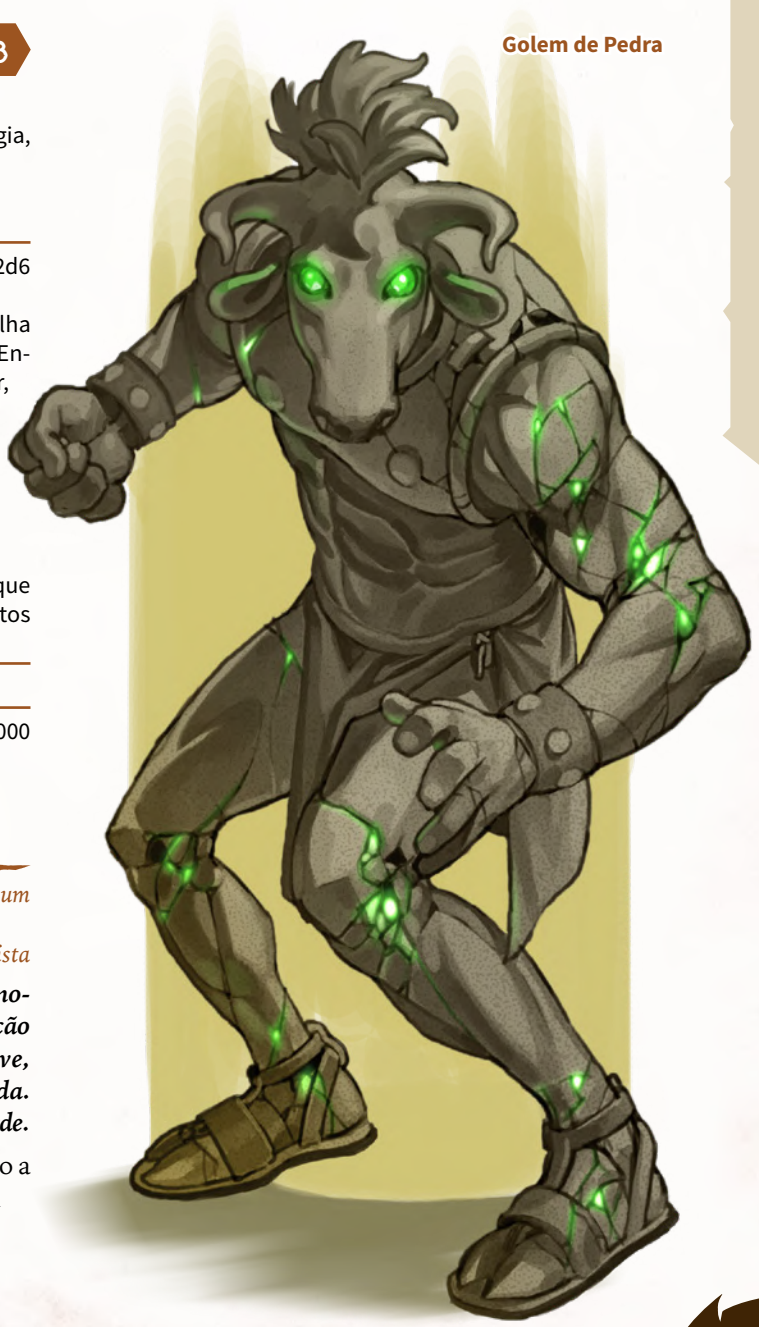
"Sim, claro que conheço a criatura. Não estou sempre um passo à frente do inimigo?"

— Vizael, humano arcanista

O que parecia ser uma grande estátua de um minotauro ergue-se da alcova na parede e avança na direção de vocês com passos estrondosos. Quando se move, frestas em suas articulações emanam luz esverdeada. Tem grandes esmeraldas nos olhos, faiscando fogo verde.

Golens de pedra lembram esculturas retratando a raça de seu criador, ou figuras históricas, mas podem ter qualquer aparência. Quase todos são construídos como guardiões, para vigiar e proteger lugares sagrados, grandes tesouros, refúgios de arquimagos ou portais para mundos distantes. Outros são usados como máquinas de guerra, especialmente em cercos de castelos, derrubando portões e muralhas com seus punhos poderosos.

O típico golem de pedra mede três metros de altura, mas alguns são menores e outros, muitos maiores. Apenas grandes artífices podem construí-los — são criaturas poderosas, muito resistentes a armas e magias. Um destes pode dizimar um grupo de aventureiros com facilidade. Aqueles que eventualmente despertam logo conquistam fama entre os melhores guerreiros da região.



Golem de Pedra

Golem de Pedra

ND 12

Construto Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 43, **Fort** +26, **Ref** +12, **Von** +20, imunidade a atordoado, redução de dano 20
Pontos de Vida 575
Deslocamento 4,5m (3q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +36 (4d10+51).
Imobilidade Um golem de pedra pode permanecer completamente imóvel. Se ele estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ele é uma criatura e não uma estátua.
Imunidade a Magia O golem de pedra é imune a efeitos mágicos, com exceção da magia *Despedaçar*.

For 9, Des –2, Con 6, Int —, Sab 0, Car –5

Tesouro Nenhum.

Instrumento Divino

"Um golem dos deuses? Nesse caso, não vai nos causar nenhum mal. Certo?"

— Solvarr, lefou bucaneiro

O ser luminoso parece um guerreiro sagrado trajando uma couraça de cristal, sob a qual circula algo que parece luz líquida. Uma auréola cristalina flutua acima da cabeça. Empunha espada e escudo feitos do mesmo material, trazendo o símbolo do Deus da Justiça.

Também conhecidos como "guerreiros da luz", estes golens são criados para proteger locais sagrados de grande importância, como catedrais ou tumbas de santos — sobretudo devotos de Azgher, Khalmyr, Thyatis e outros deuses benignos.

Estes construtos são poderosos; apesar da aparência vítrea, seu revestimento é forte como o aço. São equipados com espada e escudo fortificados com magia proveniente deles próprios; quando empunhados por outras criaturas, perdem seus poderes.

Instrumentos divinos são soldados fiéis, forjados para seguir os preceitos de um paladino. Por excesso de zelo, podem entrar em conflito com aventureiros que perambulem em áreas sob sua proteção.

Instrumentos divinos lutam com ímpeto e determinação. Costuma ser difícil notar quando um deles adquire consciência, pois tendem a continuar devotados à sua divindade original como paladinos. De fato, alguns especulam que todos estes golens são despertos desde sua criação.

Instrumento Divino

Instrumento Divino

ND 7

Construto Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +8, **Von** +15, redução de trevas 10
Pontos de Vida 266
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +24 (2d8+26, 19, mais 4d8 luz mágica).
Aura de Arrependimento (Movimento) O instrumento divino emite uma aura que afeta todas as criaturas em um raio de 9m. Até o próximo turno do instrumento, quando uma criatura ataca ele ou seus aliados, fica atordoada após o ataque (Von CD 24 evita). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta habilidade uma vez por cena.
Fulgor Divino Sempre que o instrumento divino usa a ação agredir, criaturas em alcance curto ficam ofuscadas por 1 rodada.
Quebrar Superior (Livre) Quando o instrumento divino acerta um ataque, pode usar a manobra quebrar contra um objeto visível da vítima (teste +28). Ele ignora 10 pontos da RD de objetos.

For 4, Des 1, Con 3, Int —, Sab 0, Car –5

Perícias Diplomacia +10, Religião +12.
Equipamento Escudo pesado de mitral, espada longa certeira, símbolo sagrado. **Tesouro** Metade.

Soldado Mecânico

"Essa coisa me lembra a máquina de fazer cerveja que eu costumava usar."

— Hop, humano arcanista

A criatura é claramente uma máquina. Tem a aparência de um guerreiro humano em roupas de cores vivas, mas com engrenagens e pistões à mostra. Seus movimentos são lentos e, devido ao clangor do metal e chiar do vapor, bastante barulhentos.

A cada dia, os engenhosos goblins de Arton inventam novos dispositivos — a maioria inútil, outros nem tanto. O soldado mecânico pertence ao segundo grupo. Talvez.

Este autômato movido a vapor não chega a ser um golem verdadeiro, não contém nenhuma fagulha elemental. Pouco mais que uma engenhoca, não tem qualquer tipo de inteligência, mas consegue seguir ordens simples como "proteja essa casa contra todos que não forem da família". Assim, estes autômatos têm sido usados como guardas leais e incorruptíveis — substituindo humanos e despertando ainda mais ressentimento contra os goblins. Em grandes metrópoles como Valkaria, é comum encontrar soldados mecânicos protegendo as propriedades de ricos burgueses.

Casos de soldados mecânicos que adquirem inteligência são raros e misteriosos; tal coisa deveria ser impossível. Quando acontece, a única explicação seria que algum deus decidiu conceder uma bênção. Ou apenas se divertir.

Soldado Mecânico

ND 3

Construto Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +14, **Ref** +9, **Von** +4, imunidade a fogo
Pontos de Vida 23
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Lança x2 +16 (1d8+8).
À Distância Besta pesada +11 (1d12+10, 19).
Sopro (Padrão) O soldado sopra uma nuvem de vapor escaldante em um cone de 6m. Criaturas na área sofrem 4d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 17 reduz à metade). *Recarga (movimento)*.
Movido a Vapor Se o soldado fosse sofrer dano de fogo, em vez disso seu deslocamento aumenta em 3m por 1 rodada. Se ele sofrer dano de frio, fica lento por 1 rodada.

For 4, Des –1, Con 3, Int —, Sab 0, Car –5

Equipamento Besta pesada, lança, virotes x20. **Tesouro** Pilha de sucata (vale T$ 100 para fabricar engenhocas).

Soldado Mecânico

GOLENS DESPERTOS

"Compor uma sinfonia? Produzir uma obra de arte? Não, não sou capaz. Você é?"
— Sonniah, golem lutadora

Entre as raças disponíveis para personagens jogadores em **Tormenta20**, é apresentado o golem em sua versão mais comum — o golem de ferro elemental médio. As habilidades a seguir expandem essas regras e permitem criar outros tipos de golens despertos.

Força +1, Carisma –1 ***(cumulativo com Chassi e Tamanho).***

Chassi. Você leva um dia para vestir ou remover uma armadura (pois precisa acoplar as peças dela a seu chassi). Entretanto, por ser acoplada, sua armadura não conta no limite de itens que você pode usar (mas você só pode usar uma armadura). Além disso, escolha um material para seu chassi entre os abaixo.

- *Barro*. Constituição +2. Seu deslocamento não é afetado por terreno difícil e você passa automaticamente em testes de Acrobacia para passar por espaços apertados. Se permanecer mais de um dia sem contato com água, você não recupera PM com descanso até voltar para a água.
- *Bronze*. +1 em dois atributos. Seu deslocamento não é reduzido por armaduras pesadas ou excesso de carga. Sua armadura não é acoplada ao seu corpo; você pode removê-la e colocá-la no tempo normal, mas ela conta em seu limite de itens vestidos.
- *Carne*. Constituição +2, Força +1, Carisma –1. Seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Você recebe imunidade a metamorfose e trevas, mas não pode escolher elemental (água ou fogo) ou vapor como sua fonte de energia, e dano mágico de fogo e frio o deixa lento por 1d4 rodadas.
- *Espelhos*. Carisma +2, Sabedoria +1, Constituição –1. Quando uma criatura em alcance curto usa uma habilidade de classe que você possa ver, você pode gastar 1 PM para copiar essa habilidade. Até o fim do seu próximo turno, você pode usá-la como uma habilidade de raça (se ela usar um atributo para algo, use seu Carisma). Se copiar outra habilidade, você perde a anterior.
- *Ferro*. Força +1 e Constituição +1. Seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Você recebe +2 na Defesa, mas possui penalidade de armadura –2.
- *Gelo Eterno*. Constituição +2. Seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Você recebe imunidade a frio e redução de fogo 10, mas não pode escolher elemental (fogo) ou vapor como sua fonte de energia (veja Golem de Nor na página 348).
- *Pedra*. Constituição +2. Você não pode correr e seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Você recebe redução de corte, fogo e perfuração 5.
- *Sucata*. Força +1 e Constituição +1. Seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Quando recebe cuidados prolongados com a perícia Ofício (artesão), sua recuperação de PV aumenta em +2 por nível nesse dia (em vez de +1).

Criatura Artificial. Você é uma criatura do tipo construto. Recebe visão no escuro e imunidade a cansaço, efeitos metabólicos e veneno. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir, mas não se beneficia de cura mundana e de itens da categoria alimentação. Você precisa ficar inerte por 8 horas por

Golem de Espelhos e Habilidades de Classe

O chassi de espelhos permite que um golem copie habilidades de classe de outras criaturas. Habilidades de classe são explicadas em detalhes em *Tormenta20*, Capítulo 1. Lembre-se de que cada magia fornecida por uma classe é uma habilidade individual.

É possível também copiar habilidades de ameaças. Qualquer magia fornecida pela habilidade Magias, bem como qualquer habilidade com o mesmo nome de uma habilidade de classe, é considerada uma habilidade de classe.

dia para recarregar sua fonte de energia. Se fizer isso, recupera PV e PM por descanso em condições normais (golens não são afetados por condições boas ou ruins de descanso). Por fim, a perícia Cura não funciona em você, mas Ofício (artesão) pode ser usada no lugar dela.

Fonte de energia. Escolha sua fonte de energia da lista abaixo.

- *Alquímica*. Uma mistura alquímica gera a energia necessária à sua vida. Você pode gastar uma ação padrão para ingerir um item alquímico qualquer; se fizer isso, recupera 1 PM.
- *Elemental*. Você possui um espírito elemental preso em seu corpo. Escolha entre água (frio), ar (eletricidade), fogo (fogo) e terra (ácido). Você é imune a dano desse tipo. Se fosse sofrer dano mágico deste tipo, em vez disso cura PV em quantidade igual à metade do dano.
- *Sagrada*. Você foi animado por um texto ou símbolo sagrado depositado em seu corpo. Você pode lançar uma magia divina de 1° círculo a sua escolha (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Alguém treinado em Religião pode trocar essa magia com um ritual que demora um dia e exige o gasto de um pergaminho mágico com outra magia de 1° círculo.
- *Vapor*. Seu corpo é movido por vapor e engrenagens. Você é imune a dano de fogo; se fosse sofrer dano desse tipo, em vez disso seu deslocamento aumenta em 4,5m por 1 rodada. Entretanto, dano de frio deixa-o lento por 1 rodada. Você pode gastar uma ação padrão e PM para soprar um jato de vapor escaldante em um cone de 4,5m. Criaturas na área sofrem 1d6 pontos de dano de fogo por PM gasto e ficam em chamas (Ref CD Con reduz à metade e evita a condição).

Propósito de Criação. Você foi construído "pronto" para um propósito específico e não teve uma infância. Você não tem direito a escolher uma origem, mas recebe um poder geral a sua escolha.

Tamanho. Escolha seu tamanho da lista abaixo.

- *Pequeno*. Destreza +1.
- *Médio*. Sem ajustes.
- *Grande*. Destreza –1.

Longevidade. Indefinida.

Devotos. Qualquer.

Carruagem de Comando, Elemental da Água, Elemental do Ar, Elemental do Fogo, Elemental da Terra, Engenho de Guerra Goblin*, Goblin Engenhoqueiro*, Golem de Nor, Kishin, Kishinauros, Mashin, Yidishan.

IGREJA DE ARSENAL

O culto a Arsenal é ainda recente. Muitos de seus clérigos receberam o chamado diretamente em seus corações guerreiros — sequer conheceram ainda outros da mesma fé. Entre os outrora clérigos de Keenn, nem todos abraçaram de pronto o recém-chegado. Ainda assim, grande parte de suas igrejas-fortalezas aceitou a vitória do desafiante, submetendo-se ao sucessor.

Para muitos, o novo Deus da Guerra não é diferente do antigo — o general foi substituído, mas o exército perdura, a batalha continua. Para outros, uma mudança extraordinária aconteceu. Keenn era selvagem, sanguinário, combatia puramente por combater, a guerra em si como objetivo final. Arsenal, pelo contrário, é um planejador metódico e estrategista ardiloso. *Sua* guerra tem um propósito: tornar Arton forte e bem armado. Para enfrentar o que virá, a qualquer preço.

Sobre aquele — ou aquilo — que virá, nada se sabe. Apesar das homenagens e súplicas, o novo Deus da Guerra nada revelou a seus profetas. Mas existe uma suspeita: quando mortal, Arsenal foi o único sobrevivente de um mundo devastado em um conflito global. Devastado por *algo*. Por um *inimigo*.

COLETOR DE ARSENAL

"Campeões do novo Deus da Guerra? Bah! Saqueadores vulgares, se me perguntar!"
— Thallus Rozendus, o Historiador

O bando usa armaduras que de certa forma lembram a célebre couraça de Mestre Arsenal, com as características aletas no elmo fechado. Mesmo que os rostos estejam ocultos, quase se consegue notar sua cobiça quando percebem que vocês têm boas armas.

Muitos devotos de Arsenal consideram as armas mágicas uma dádiva de seu deus para Arton. Logo, tais instrumentos sagrados devem estar em mãos merecedoras — ou seja, em posse dos seguidores do Deus da Guerra.

Os assim chamados coletores de Arsenal são clérigos com a autoimposta missão de localizar e confiscar armas poderosas que não tenham portadores dignos. Sendo que será considerado "indigno" qualquer um que não seja devoto de Arsenal, ou que seja incapaz de se defender.

Na opinião de muitos, estes valentões não passam de uma gangue tentando imitar os antigos crimes de seu mestre, pilhando quaisquer itens mágicos que encontrem. Oprimem e atacam sob o falso pretexto

Coletores de Arsenal

de "testar" suas vítimas. Mas, entre os devotos, há quem veja honra e propósito em suas ações, tomando tesouros valiosos de quem não os utiliza.

Coletor de Arsenal

ND 10

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +15, **Percepção** +13
Defesa 32, **Fort** +22, **Ref** +10, **Von** +18, imunidade a medo, resistência a magia +5
Pontos de Vida 280
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 54
Corpo a Corpo *Martelo de guerra* +27 (2d8+30, x3) e chicote +27 (1d4+25, alcance 4,5m).
Chicote de Aço Especialmente fixado a sua armadura, o chicote do coletor deixa a mão livre e não pode ser desarmado.
Desarmar Superior (Reação) Quando desarma um oponente usando seu chicote, o coletor puxa a arma para sua mão livre.
Marca da Oferenda Quando o coletor é derrotado, todo seu equipamento, incluindo armas que ele esteja empunhando, é teletransportado para um tempo de Arsenal.
Magias Como um clérigo de Arsenal de 10º nível (CD 32).

- *Arma Espiritual (Padrão, 5 PM)* Até o fim da cena, uma vez por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, o coletor pode usar uma reação para causar 4d6 pontos de dano de impacto no atacante.
- *Físico Divino (Padrão, 3 PM)* O coletor recebe +2 em Força, Destreza ou Constituição, a sua escolha. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais.
- *Lendas e Histórias (Padrão, 6 PM, sustentada)* O coletor descobre informações sobre uma criatura, objeto ou local que esteja tocando. A cada rodada que mantiver a magia, ele descobre um dos seguintes: todas as informações sobre o alvo (como se tivesse passado em todos os testes de Conhecimento para tal); todas as habilidades do alvo (incluindo estatísticas de jogo), e se o alvo está sob influência de alguma magia, incluindo informações sobre elas.
- *Soco de Arsenal (Padrão, 9 PM)* O coletor causa 7d6+5 pontos de dano de impacto em uma criatura em alcance médio, que é empurrada 3m na direção oposta (Fort reduz à metade e evita o empurrão).
- *Visão Mística (Padrão, 3 PM)* Durante 1 dia, o coletor detecta todas as auras mágicas em alcance médio e recebe todas as informações sobre elas sem gastar ações. Além disso, ele pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura que possa perceber em alcance médio é capaz de lançar magias e qual a aura gerada pelas magias de círculo mais alto que ela pode lançar.

For 5, Des 1, Con 3, Int 2, Sab 4, Car 0

Perícias Guerra + 15, Misticismo +16, Religião +18.
Equipamento *Armadura completa abascanta*, chicote, *martelo de guerra formidável*, símbolo sagrado de Arsenal. **Tesouro** Padrão.

Forjador Litúrgico

"Se quisermos essas armas, temos que lutar por elas? Sempre vou lutar pelo que desejamos!"

— Daxos, qareen arcanista

Todos no grupo trajam mantos escuros, armaduras pesadas e grandes elmos fechados — trazendo, na fronte, a espada e o martelo cruzados. Pendendo à cintura, mais armas do que poderiam usar. Todas parecem ser de qualidade excepcional.

Arsenal não comanda apenas que seus devotos lutem e vençam. Ele ordena que empunhem e espalhem seus instrumentos sagrados: armas.

Instrumentos de combate são a bênção de Arsenal para este mundo. Com o propósito de prover essa bênção, existe em sua igreja a Ordem dos Forjadores Litúrgicos — devotos com técnica e poder divino para produzir as melhores armas de Arton. Sua missão é ofertar suas peças aos que se mostrem dignos. Após um período de clausura em suas oficinas secretas, eles partem em grupos missionários através do Reinado e além, guiados por visões recebidas de Arsenal.

Ao encontrar um ou mais candidatos, estes são desafiados em combate por um número igual de Forjadores. Caso os candidatos vençam, uma arma sagrada será ofertada a cada um deles. Se perderem, contudo, devem entregar suas armas como pagamento; caso recusem, serão atacados e executados.

Forjador Litúrgico

ND 9

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +12
Defesa 32, **Fort** +15, **Ref** +9, **Von** +21, imunidade a medo, redução de dano 5
Pontos de Vida 230
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo/À Distância *Armamento sagrado* x2 +25 (2d12+20, 19/x3).
Armamento Sagrado O forjador litúrgico porta uma arma mágica a ser oferecida ao seu oponente. Escolha um tipo de arma e um encanto adequado, ou determine-os aleatoriamente usando as tabelas de tesouros (veja *Tormenta20*, Capítulo 8). Independente do tipo de arma, nas mãos do forjador ela possui as estatísticas indicadas em seu ataque, modificadas por seu encanto. Se o encanto escolhido tiver um custo em PM, ele pode usá-lo sem gastar PM.
Desprezo pelo Ordinário O forjador sofre apenas metade do dano de armas mundanas sem melhorias.

For 2, Des 1, Con 3, Int 3, Sab 4, Car 1

Perícias Guerra +13, Misticismo +13, Ofício (armeiro) +14, Religião +14.
Equipamento *Armamento sagrado*, instrumentos de Ofício (armeiro) aprimorados, meia armadura. **Tesouro** Nenhum.

Forjadores Litúrgicos

Concílio Forjador

ND 13

Humanoide (humano) Grande

Iniciativa +11, **Percepção** +14
Defesa 41, **Fort** +20, **Ref** +13, **Von** +26, imunidade a medo, redução de dano 5
Pontos de Vida 430
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo/À Distância [Bando] *Armamento sagrado* x2 +35 (4d12+40, 19/x3).
Armamento Sagrado O líder de cada concílio porta uma arma mágica a ser oferecida ao seu oponente. Escolha um tipo de arma e dois encantos adequados, ou determine-os aleatoriamente usando as tabelas de tesouros (veja *Tormenta20*, Capítulo 8). O concílio empunha essa arma em corpo a corpo ou à distância, conforme apropriado. Entretanto, independente do tipo de arma, nas mãos do concílio ela possui as estatísticas indicadas em seu ataque, modificadas por seus encantos. Se o encanto escolhido tiver um custo em PM, ele pode usá-lo sem gastar PM.
Desprezo pelo Ordinário O concílio sofre apenas metade do dano de armas mundanas sem melhorias.

For 2, Des 1, Con 3, Int 3, Sab 4, Car 1

Perícias Guerra +15, Misticismo +15, Ofício (armeiro) +16, Religião +16.
Equipamento Arma superior com 1 melhoria a sua escolha, instrumentos de Ofício (armeiro) aprimorados, meia armadura (1d4 de cada), *armamento sagrado.* **Tesouro** Nenhum.

Guerreiro Perpétuo

"Mas reconheço aquela armadura! Pertencia a um grande campeão de… Keenn!"

— Kaava Ezzilok, lefou caçadora

Visto à distância, poderia ser um clérigo ou guerreiro em armadura completa. Conforme se aproxima, no entanto, percebe-se que a couraça está vazia e não há mãos empunhando o martelo e o escudo.

Apesar de seu reconhecido pragmatismo, Arsenal também pode ser um deus colérico e vingativo. Prova disso é a existência destes seres amaldiçoados.

Certos devotos de Keenn rejeitaram o novo Deus da Guerra. Como punição, quando morreram, Arsenal proibiu sua passagem para a além-vida nos reinos dos deuses. Eles permanecem aprisionados em Arton como mortos-vivos, condenados a servir a seus devotos pela eternidade.

Guerreiro Perpétuo

Um guerreiro perpétuo é um fantasma imaterial, invisível, mas usando armadura e armas mundanas. Isso significa que mesmo um ataque capaz de afetar seres incorpóreos deve, antes, vencer a proteção metálica — tornando estes espíritos mais problemáticos.

Guerreiros perpétuos são encontrados sozinhos ou em grupos, assombrando antigos locais sagrados de Keenn ou protegendo antigos esconderijos (e tesouros) de Mestre Arsenal. Também podem ser conjurados por altos clérigos do Deus da Guerra.

Guerreiro Perpétuo — ND 7

Morto-vivo Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +20, **Ref** +14, **Von** +7, incorpóreo, redução de dano 5
Pontos de Vida 265
Deslocamento voo 9m (6q)

Corpo a Corpo Martelo de guerra x2 +25 (4d6+19 x3).
Sempre Armado Se o guerreiro perpétuo for desarmado por um inimigo, sua arma retornará a ele no fim da rodada. Quando isso ocorre, ela causa 3d12+13 pontos de dano de impacto às criaturas adjacentes ao guerreiro.
Casca Vazia O guerreiro pode manipular seu próprio equipamento, mas não pode atravessar objetos sólidos.

For —, Des 6, Con 0, Int 0, Sab 4, Car –1

Equipamento Escudo pesado, *grilhão de descrença*, martelo de guerra. **Tesouro** Nenhum.

Kishin

"Mesmo pra quem não acredita em deuses… esse é um argumento de fé bastante tangível!"

— Arwan Ystamen, estrategista salistiense

Grande e robusto de tanta blindagem, o engenho humanoide parece ainda maior. Mesmo sem armas, sua própria forma já exalaria violência. Mas ele TEM armas!

O kishin é um golem com a mesma aparência do Kishinauros, colosso que hoje atua como avatar de Arsenal. Assim como outros deuses enviam aspectos (seres divinos temporários) para auxiliar seus devotos em tarefas significativas, os servos de Arsenal também podem conjurar estes construtos sagrados.

Quando conjurado por um devoto — ou enviado por Arsenal para cumprir alguma tarefa —, o kishin se comporta como um golem de mente muito limitada, incapaz de falar, apenas executando comandos simples. Embora forte e bem armado, em certas circunstâncias (especialmente na ausência de um invocador dando ordens) será possível enganá-lo ou até evitá-lo por completo.

Kishin

ND 13

Construto Enorme

Iniciativa +16, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 46, **Fort** +26, **Ref** +13, **Von** +20, imunidade a medo, redução de dano 15, resistência a magia +2
Pontos de Vida 617
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo *Armamento adaptativo* x2 +39 (veja abaixo).
Armamento Adaptativo O kishin é uma máquina de combate com armas mágicas acopladas a seu corpo. A cada rodada, ele pode escolher uma das seguintes armas para seus ataques.

- *Uivante (montante, 2d6+66, 19, mais 2d6 frio)*. Quando usa a ação agredir, o kishin pode aumentar sua sobrecarga em 1 nível. Se fizer isso, as criaturas atingidas pelo *Uivante* neste turno ficam enredadas por 1 rodada (Ref CD 35 evita).
- *Finitude (lança montada, 3d8+51, 18/x3).* Quando faz uma investida, o kishin pode aumentar sua sobrecarga em 1 nível; se acertar o ataque, causa +4d8 pontos de dano e recupera uma quantidade de PV igual a esse dano adicional.
- *Método (martelo de guerra, 4d12+55, 19/x3)*. Quando derruba um inimigo, o kishin pode aumentar sua sobrecarga em 1 nível para fazer um ataque adicional contra essa criatura.

Sobrecarga A sobrecarga do kishin inflama e fortalece seus mecanismos. Para cada nível de sobrecarga, ele recebe +2 em testes de perícia e rolagens de dano, mas sofre 5 pontos de dano de fogo (sua RD se aplica normalmente) no início de cada um de seus turnos. A sobrecarga volta a zero ao fim da cena.
Zona de Perigo (Movimento) O kishin aumenta sua sobrecarga em 1 nível.

For 12, Des 6, Con 10, Int —, Sab 3, Car –3

Tesouro 1d4 lascas adaptativas (CD 28 para extrair, cada lasca vale T$ 1.000 para fabricar armas superiores).

Sacerdote de Guerra

"Arsenal prega a vitória. E a maneira mais divertida de alcançá-la é esmagando alguns crânios."
— Thalyandra, dahllan clériga de Arsenal

Em meio aos soldados da Supremacia, há um clérigo de armadura usando as cores puristas. Seu símbolo sagrado não é familiar, lembrando uma arma erguida para o céu. Ele carrega um martelo de guerra em uma mão, enquanto a outra conjura uma cura mágica sobre um companheiro ferido.

Arsenal foi um mortal que se tornou deus por seus próprios esforços. Ao fazê-lo, também realizou o grande objetivo de Valkaria — que um ser humano derrotasse um deus. Este e outros

Kishin

fatos levaram a Deusa da Humanidade à liderança do Panteão, trazendo numerosas consequências ao mundo dos mortais.

Talvez o produto mais sinistro de tais ascensões seja o Templo da Pureza Divina, culto formado por puristas devotos de Valkaria e Arsenal. Religião oficial da Supremacia, traz uma visão deturpada das crenças e objetivos dessas fés: por serem superiores, capazes de desafiar os próprios deuses, caberia aos humanos governar Arton e colocar os demais povos em "seu devido lugar".

Alguns acham lógico que o tirânico Arsenal abençoe esses fanáticos odiosos. Mas como podem ser capazes de brandir os milagres de Valkaria — totalmente oposta a qualquer forma de intolerância — é um mistério completo. Alguns especulam que o propósito da deusa seria prover Arton com adversários óbvios a derrotar.

Seja como for, estes clérigos guerreiros têm sido vistos acompanhando não apenas tropas puristas, mas também coletores de Arsenal, Forjadores Litúrgicos e outros, lutando e provendo curas mágicas. Como tal aliança entre diferentes igrejas funciona, é algo que apenas o pragmatismo de Arsenal pode explicar.

Capelão de Guerra — ND 4

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +7
Defesa 21, **Fort** +10, **Ref** +5, **Von** +16, imunidade a medo
Pontos de Vida 105
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 25
Corpo a Corpo Martelo de guerra +14 (1d8+15, x3).
Ódio Puro Como um purista, o capelão de guerra recebe +5 em testes de Vontade quando está seguindo ordens de um superior (qualquer purista com ND maior) e +2 em rolagens de dano contra humanoides não humanos.
Magias Como um clérigo de Arsenal de 5º nível (CD 18, limite de PM 5).

- *Arma Mágica (Padrão, 5 PM)* Até o fim da cena, uma arma adjacente se torna mágica, fornecendo +2 nos testes de ataque e rolagens de dano e +1d6 pontos de dano de fogo.
- *Bênção (Padrão, 3 PM)* Aliados em alcance curto recebem +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Uma criatura adjacente cura 6d8+6 PV.
- *Soco de Arsenal (Padrão, 5 PM)* Uma criatura em alcance médio sofre 5d6+4 pontos de dano de impacto e é empurrada 3m na direção oposta (Fort reduz à metade e evita o empurrão).

For 4, Des 0, Con 4, Int 1, Sab 3, Car –1

Perícias Misticismo +5, Religião +7.
Equipamento Armadura completa, escudo leve, martelo de guerra certeiro, símbolo sagrado. **Tesouro** Padrão.

Bispo de Guerra — ND 8

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +14
Defesa 28, **Fort** +15, **Ref** +8, **Von** +26, imunidade a medo, redução de dano 5
Pontos de Vida 230
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 66
Corpo a Corpo Martelo de guerra x2 +24 (1d8+10, x3).
Ódio Puro Como um purista, o bispo de guerra recebe +5 em testes de Vontade quando está seguindo ordens de um superior (qualquer purista com ND maior) e +2 em rolagens de dano contra humanoides não humanos.
Prece de Combate (Livre, +2 PM) Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, o bispo pode lançá-la como uma ação de movimento.
Símbolo Sagrado Energizado (Movimento, 1 PM) O bispo energiza seu símbolo sagrado. Até o fim da cena, ele emite uma luz avermelhada que ilumina como uma tocha e, enquanto estiver sendo empunhado pelo bispo, reduz o custo de magias divinas em –1 PM.
Magias Como um clérigo de Arsenal de 9ª nível (CD 28, limite de PM 9).

- *Curar Ferimentos (Padrão, 8 PM)* Uma criatura adjacente cura 9d8+9 PV.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O bispo escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Escudo da Fé (Reação, 3 PM)* Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe +3 na Defesa por 1 turno.
- *Oração (Padrão, 7 PM, sustentada)* O bispo e seus aliados em alcance curto recebem +4 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos os inimigos em alcance curto recebem –4 em testes de perícia e rolagens de dano.
- *Soco de Arsenal (Padrão, 7 PM)* Uma criatura em alcance médio sofre 6d6+3 pontos de dano de impacto e é empurrada 3m na direção oposta (Fort reduz à metade e evita o empurrão).
- *Sopro da Salvação (Padrão, 8 PM)* O bispo sopra um cone de 9m que cura 3d8+3 PV e remove uma das seguintes condições dos aliados na área: abalado, atordoado, apavorado, alquebrado, cego, confuso, debilitado, enfeitiçado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, paralisado, pasmo e surdo.

For 3, Des 0, Con 4, Int 2, Sab 6, Car 1

Perícias Guerra + 16, Misticismo +12, Religião +16.
Equipamento Armadura completa ajustada reforçada, escudo leve reforçado, martelo de guerra, símbolo sagrado de Arsenal, *poção de Velocidade*. **Tesouro** Padrão.

Kishinauros

"Tamanha devastação… Essa não era minha intenção."
— Aius Volsar, clérigo de Arsenal

Ele é alto como a própria estátua de Valkaria — impossível crer que uma máquina tão grande possa existir. Todo armadura de metal escuro, todo placas e ângulos, saliências e arestas. Desgastado, arranhado, retornando de mil batalhas. No braço esquerdo, um escudo maior que muitos navios. No direito, uma espada titânica, energias faiscando raivosas ao longo do gume.

Diz-se que, em seu mundo nativo, Arsenal não era apenas um guerreiro — era um *cavaleiro de máquina*. Quando chegou a Arton, não trouxe consigo apenas sua doutrina guerreira e sua armadura lendária. Trouxe o Kishinauros, o maior engenho de guerra já visto.

Forjado com ciência e magia além da compreensão, o colosso esteve sob reparos por décadas. Uma vez restaurado, marchou sobre o Reinado para levar guerra aos povos. Acabaria detido, destruído, pelas forças combinadas de heróis e regentes. Tudo isso quando Arsenal era ainda humano. Hoje ele é um deus. Por sua vontade, o Kishinauros se ergue outra vez, restaurado.

Enquanto outros deuses usam as próprias energias para manifestar avatares, Arsenal demonstra ser mais prático. Para cumprir grandes tarefas e acudir devotos em necessidade, em vez de desperdiçar as próprias forças divinas, ele recorre ao antigo titã arcano. O Kishinauros fica em seu lugar de descanso, nas Sanguinárias e surge por magia em outros pontos de Arton quando convocado por devotos de prestígio, ou quando Arsenal tem interesse pessoal em demonstrar sua força.

KISHINAUROS — ND S

Construto Colossal

Iniciativa +25, **Percepção** +15, percepção às cegas (longo)
Defesa 61, **Fort** +36, **Ref** +22, **Von** +30, imunidade a efeitos de movimento e medo, redução de dano 30, resistência a magia +5
Pontos de Vida 2.450
Deslocamento 15m (10q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo *Armamento adaptativo* x3 +59.
À Ddistância *Balística Avançada* +59.
Armamento Adaptativo A cada rodada, o Kishinauros escolhe uma das seguintes armas mágicas para seus ataques corpo a corpo. Quando usa a ação agredir, ele pode aumentar sua sobrecarga em 1 para energizar a arma por um turno.
- *Malho Relampejante (martelo de guerra, 6d6+44, x3).* Se foi energizado, criaturas atingidas ficam atordoadas por 1 rodada (Fort CD 51 evita; só pode ser atordoada uma vez por cena).
- *Perfuratriz Sibilante (alabarda, 4d10+42, x4).* Se foi energizado, seus ataques ignoram redução de dano e imunidade a acertos críticos.
- *Vingadora e Impérvio (espada bastarda e escudo pesado, 6d8+38, 19).* O Kishinauros recebe +2 na Defesa. Se foi energizado, uma vez na rodada, quando é alvo de uma magia, pode refleti-la de volta ao conjurador. As características da magia (efeitos, CD…) se mantêm, mas o conjurador se torna seu novo alvo e o Kishinauros faz quaisquer escolhas exigidas.

Balística Avançada A cada rodada, o Kishinauros escolhe uma das seguintes armas para seus ataques à distância.
- *Balista Explosiva (besta pesada, 4d12+17, 19).* Criaturas na área atingida pelo virote sofrem 12d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 51 reduz à metade). *Recarga (movimento).*
- *Canhão Final (mosquete, 4d12+38 essência, 19/x4).* Em um resultado 1 no teste de ataque, a sobrecarga do Kishinauros aumenta em 1 e o Canhão Final explode. Criaturas em alcance curto, incluindo o Kishinauros, sofrem 16d12+60 pontos de dano, metade fogo e metade essência, e ficam em chamas (Ref CD 51 reduz à metade). *Recarga (padrão).*
- *Morteiro Elemental x4 (6d6, x2, alcance longo).* Cada ataque do morteiro causa dano de um tipo diferente entre ácido, eletricidade, fogo e frio. *Recarga (movimento, apenas com sobrecarga 0).*

Células de Resfriamento (Movimento) O Kishinauros expele calor acumulado na forma de gás venenoso. Sua sobrecarga é reduzida a 0, e criaturas em alcance curto ficam enjoadas e perdem 10 PV por ponto de sobrecarga expelido (Fort CD 51 reduz a perda à metade e evita a condição). *Veneno*.
Disparo Automático (Livre) Uma vez por rodada, o Kishinauros faz um ataque à distância.
Protocolos de Emergência (Reação) O Kishinauros aumenta sua sobrecarga em 1 e lança uma das magias a seguir, em reação a uma condição específica, como um clérigo de Arsenal de 20° nível (CD 51, limite de PM 20) sem pagar PM.
- *Deflagração de Mana* Quando o Kishinauros é reduzido a 200 PV ou menos, todas as outras criaturas numa esfera de 15m ao redor dele sofrem 200 pontos de dano de essência e todos os itens mágicos (exceto artefatos) tornam-se mundanos permanentemente (Fort reduz à metade e itens recuperam sua magia após 1 dia).
- *Fúria do Panteão* Quando reduzido a 700 PV ou menos, o Kishinauros cria uma nuvem de tempestade num cubo de 90m em alcance longo até o fim da cena. Os ventos tornam ataques à distância impossíveis e a área conta como condição terrível para lançar magia. Além disso, inimigos na área têm visibilidade reduzida (como a magia Névoa). Uma vez por turno, até 6 inimigos sofrem 10d8 pontos de dano de eletricidade (Ref reduz à metade).
- *Soco de Arsenal* Quando desarmado, o Kishinauros causa 12d6+16 pontos de dano de impacto em uma criatura em

alcance médio e a empurra até 3m na direção oposta (Fort reduz à metade e evita o empurrão).

• *Terremoto* Uma vez por rodada, quando o Kishinauros erra um ataque corpo a corpo, tremores rasgam o solo em alcance médio. Cada criatura na área fica atordoada (apenas uma vez por cena) e precisa rolar um dado; com resultado ímpar, uma fenda se abre, a criatura cai dentro (Ref evita) e é considerada agarrada; pode se soltar e sair gastando uma ação completa e passando em um teste de Atletismo (CD 51). No início de cada turno da criatura agarrada, ela sofre 8d8 pontos de dano de impacto.

Titânico O Kishinauros é imune a manobras de combate, não pode ser flanqueado e sofre metade do dano de ataques que não sejam de outra criatura Titânica. Quando se move, pisoteia qualquer criatura ou objeto Enorme ou menor em seu caminho (atravessando seu espaço), causando 20d6 pontos de dano de impacto (uma vez por rodada por criatura, Ref CD 51 reduz à metade). Além disso, seus ataques ignoram redução de dano e atingem todas as criaturas em um quadrado de 6m (para cada ataque, ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada inimigo na área).

Sobrecarga A sobrecarga do Kishinauros fortalece seus mecanismos. Para cada ponto de sobrecarga, recebe +5 em testes de perícia e rolagens de dano, mas sofre 5 pontos de dano de fogo (sua RD se aplica) no início de cada um de seus turnos.

Zona de Perigo (Movimento) O Kishinauros aumenta sua sobrecarga em 1.

For 16, Des 8, Con 12, Int —, Sab 5, Car –3

Equipamento Nenhum. **Tesouro** Núcleo místico. Alimentado por incontáveis itens mágicos, o núcleo do Kishinauros pode ser usado para encantar outras armas. O núcleo tem três cargas, cada uma pode conceder um encanto a uma arma, que não conta no limite de encantos. Cada item só pode receber um encanto desta forma, e deve cumprir seus requisitos.

Arcano de Guerra, Capitão-Baluarte*, Carruagem de Comando, Cavaleiro do Leopardo Sangrento*, Colosso Supremo*, Dançarino de Guerra, Golem de Bronze, Golem de Ferro, Golem de Pedra, Instrumento Divino, Recruta Purista*, Sargento-Mor*, Soldado Blindado, Soldado Mecânico, Soldado Purista*.

Igreja de Kallyadranoch

Por longos séculos, o Deus dos Dragões e do Poder não existiu. Por sua participação na Revolta dos Três, quando teria sido um dos criadores do povo que se tornaria a Tormenta, ele foi punido com o esquecimento completo. Seu próprio nome desapareceria de toda e qualquer memória: os poucos que sabiam de sua existência o conheciam apenas como "o Terceiro".

Quinze anos atrás, após uma campanha elaborada envolvendo os maiores heróis de Arton em batalha contra a Tormenta, ele voltaria ao Panteão. Desde então sua igreja vem sendo restaurada, seus adoradores voltam a cultuá-lo por toda Arton. Entre seus devotos há heróis de grande honra, brandindo o poder dracônico para combater o mal, ou mesmo ocupando cargos nobres de responsabilidade, mas estes são raros. Quase todos os cultistas de Kally são tiranos impiedosos e opressores, dedicados a adorar dragões e dominar todas as demais criaturas.

Engana-se quem acredita que os próprios dragões cultuam este deus; embora alguns escolham fazê-lo, estas feras de orgulho e sabedoria ancestrais não se curvam a ninguém, nem mesmo aos deuses. Foram criados assim, para a riqueza e soberania, então Kallyadranoch está satisfeito. Por isso a igreja desse deus é formada por adoradores de dragões, por aqueles que acreditam em sua supremacia e buscam ser agraciados com parte de seu poder.

Cavaleiro de Kallyadranoch

"Vítima de dragões? Vou ensinar quem é realmente Valkaria, canalha imundo!"

— Wyatt Gray, humano paladino de Valkaria

Vocês chegam a tempo de ver um pequeno grupo de homens em armaduras voando para longe em cavalos alados, escamados. Um deles leva consigo a clériga local, prisioneira.

Esta estranha seita de hereges tem sua própria versão da Revolta dos Três, quando Valkaria foi aprisionada por seus crimes, e então libertada por heróis. Para estes devotos, a história não acabou: Valkaria será sempre a icônica vítima em apuros, existindo com o único propósito de inspirar heróis a atos de bravura. Para que essa tradição siga, os Cavaleiros de Kallyadranoch assumiram a estranha "missão sagrada" de capturar devotos de Valkaria como oferendas ao Deus do Poder — ou a qualquer grande dragão que exista por perto.

Formado por clérigos e cavaleiros devotos de Kallyadranoch, até recentemente o grupo tinha números reduzidos, mas a recente ascensão de Valkaria como líder parece ter intensificado suas atividades. Eles buscam suas vítimas entre os devotos mais prestigiados da deusa, elaborando planos e cenários complexos que culminam com um embate final contra algum grupo de aventureiros. Se o fazem para enaltecer heróis (como a própria Valkaria gostaria) ou para agradar ao Deus Dragão, não se sabe. Mas, levando em conta que são contemplados com poderes divinos (e até mesmo corcéis de Kally como montarias), é possível que estejam conseguindo o que quer que seja.

Diz-se que o plano final do grupo seria capturar a própria Valkaria como oferenda a Kallyadranoch, para que esta se torne a perfeita cativa do perfeito dragão. Desnecessário dizer, muitos devotos de Valkaria os odeiam com todas as forças.

Cavaleiro de Kally — ND 8

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +8
Defesa 35, **Fort** +19, **Ref** +17, **Von** +8, redução de fogo 20, redução de dano 5, resistência a magia +5
Pontos de Vida 250
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Lança montada x2 +26 (1d12+15, x3) ou espada bastarda x2 +26 (1d12+15, 19).
Agarrar Aprimorado (Livre) Lança montada ou espada bastarda (teste +28). O cavaleiro de Kally só pode usar esta habilidade se estiver montado, pode manter uma criatura agarrada por vez e não ocupa sua arma para isso.
Cavaleiro Dracônico (Reação) Uma vez por rodada, quando é alvo de um ataque corpo a corpo, o cavaleiro pode fazer um teste de Cavalgar oposto à Luta do atacante. Se vencer, ele evita o dano e pode fazer um ataque corpo a corpo contra o atacante.
Despertar o Poder (Movimento) Se o cavaleiro não estiver montado, invoca uma fúria terrível que fornece +5 em testes de ataque e rolagens de dano, redução de dano 5 e resistência a magia +2 até o fim da cena.
Ginete de Corcel de Kally O cavaleiro possui um corcel de Kally, um parceiro montaria Grande. Enquanto estiver montado, seu deslocamento muda para 12m e ele recebe

deslocamento de voo 12m e +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo.

Investida Aérea Quando faz uma investida montada, o cavaleiro causa +6d8 pontos de dano e pode continuar se movendo após o ataque, até o limite de seu deslocamento.

For 5, Des 2, Con 3, Int 0, Sab 0, Car 3

Perícias Atletismo +13, Cavalgar +20, Intimidação +11.
Equipamento Armadura completa de couro de dragão, espada bastarda, lança montada. **Tesouro** Metade.

Clérigo de Kally

"Que os tolos diante de mim sejam destruídos pelo poder que possuímos!"

— Rohélio, clérigo de Kallyadranoch

A mulher altiva os observa com olhos que quase expelem chamas, enquanto empunha um cetro em formato de garra. Seus trajes clericais estão longe de sugerir humildade, muito pelo contrário — são adornados de ouro e joias opulentas. A vestimenta também mostra padrões de asas coriáceas. No peito, o grande símbolo sagrado de um dragão com asas abertas.

O típico clérigo de Kallyadranoch, se existe tal coisa, encontra seu propósito servindo como agente entre os povos humanoides e os dragões. Em regiões onde existe um dragão, ele se estabelece em alguma cidade ou aldeia como seu representante — em outras palavras, vai dominar o lugar, tratando de intimidar ou esmagar qualquer oposição. Vai celebrar cerimônias em homenagem a Kally e sua obra, que podem ou não atrair o dragão local para coletar riquezas ou sacrifícios.

Um número cada vez maior de comunidades em Arton vive sob a opressão de um destes clérigos, às vezes durante anos, até que algum grupo de aventureiros descubra e venha mudar isso. Apesar do temor constante, muitas aldeias acabam se sujeitando à dominação, especialmente aquelas em regiões selvagens; visto que a presença do dragão afasta outros bandidos e monstros, não é raro que os aldeões terminem conformados, ou até convertidos em devotos verdadeiros. Nestes casos, heróis "matadores de dragões" podem ter dificuldades em decidir o que é certo ou errado.

Embora muitos vejam este culto como uma igreja organizada, um verdadeiro exército, a verdade é um tanto diferente. Clérigos de Kally são orgulhosos, competitivos e territoriais, imitando os próprios dragões; membros da mesma fé são vistos como rivais indignos, sendo raro encontrá-los agindo em grupos, ou mesmo duplas. Um clérigo se cerca de outros devotos, sim, mas na posição de subalternos, como acólitos, guardas e soldados. Quando ordenados por Kally a atuar em alguma grande operação conjunta, fazem-no resignados, como oficiais que seguem ordens.

Clériga de Kallyadranoch

Acólito de Kally

ND 3

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +7
Defesa 19, **Fort** +10, **Ref** +3, **Von** +14
Pontos de Vida 60
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 29
Corpo a Corpo Maça +13 (1d8+13).
Aura de Medo (Livre, 2 PM) O acólito de Kally gera uma aura de medo de 9m de raio que dura até o fim da cena. Todos os inimigos que entrem na aura ficam abalados até o fim da cena (Von CD 19 evita e a criatura fica imune a esta habilidade por um dia).
Servos do Dragão (Completa, 2 PM) O acólito invoca 2d4+1 kobolds em espaços desocupados em alcance curto. Eles agem a partir da próxima rodada do acólito, têm deslocamento 9m e podem gastar uma ação padrão para causar 1d6-1 pontos de dano de corte em uma criatura adjacente. Os kobolds têm For –1, Des 4, Defesa 12 e 1 PV, falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência e desaparecem quando mortos ou ao fim da cena.
Magias Como um clérigo de Kallyadranoch de 5º nível (CD 19).

- *Comando (Padrão, 2 PM)* No início do seu próximo turno, uma criatura em alcance curto fica caída e não pode se levantar até o início do seu turno seguinte (Von evita).
- *Controlar Fogo (Padrão, 3 PM)* O acólito chameja qualquer número de armas e ataques desarmados escolhidos em alcance curto. Até o fim da cena, essas armas causam +1d6 pontos de dano de fogo.
- *Escudo da Fé (Reação, 1 PM)* Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe +2 na Defesa por 1 turno.
- *Perdição (Padrão, 3 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto recebem –2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

For 1, Des 1, Con 2, Int 1, Sab 4, Car 4

Perícias Intimidação +9, Misticismo +4, Religião +9.
Equipamento Gibão de peles, maça, símbolo sagrado de Kallyadranoch. **Tesouro** Padrão.

Clérigo de Kally

ND 8

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +14
Defesa 29, **Fort** +15, **Ref** +8, **Von** +21
Pontos de Vida 224
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 51
Corpo a Corpo Maça x2 +24 (1d8+17).
À Distância Azagaia +24 (1d6+17).
Aura de Medo (Livre, 2 PM) O clérigo de Kally gera uma aura de medo de 9m de raio que dura até o fim da cena. Todos os inimigos que entrem na aura ficam abalados até o fim da cena (Von CD 28 evita e a criatura fica imune a esta habilidade por um dia).
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o clérigo muda a execução dela para livre.
Servos do Dragão (Completa, 2 PM) O clérigo invoca 2d4+1 kobolds, (veja Acólito de Kally).
Magias Como um clérigo de Kallyadranoch de 9º nível (CD 28, limite de PM 9).

- *Coluna de Chamas (Padrão, 9 PM)* Um cilindro de fogo sagrado com 3m de raio e 30m de altura desce dos céus em alcance longo, causando 9d6 pontos de dano de fogo mais 6d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres na área.
- *Comando (Padrão, 4 PM)* No início do seu próximo turno, duas criaturas em alcance curto ficam caídas e não podem levantar-se até o início do seu turno seguinte (Von evita).
- *Controlar Fogo (Padrão, 3 PM)* O clérigo chameja qualquer número de armas e ataques desarmados escolhidos em alcance curto. Até o fim da cena, essas armas causam +1d6 pontos de dano de fogo.
- *Escudo da Fé (Reação, 1 PM)* Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe +2 na Defesa por 1 turno.
- *Oração (Padrão, 7 PM, sustentada)* O clérigo e seus aliados em alcance curto recebem +3 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos seus inimigos em alcance curto sofrem –3 em testes de perícia e rolagens de dano. Esse efeito é cumulativo com outras magias.
- *Proteção Divina (Reação, 3 PM)* Por uma rodada, uma criatura em alcance curto recebe +5 no próximo teste de resistência que fizer.

For 1, Des 1, Con 3, Int 1, Sab 6, Car 4

Perícias Intimidação +12, Misticismo +9, Religião +16.
Equipamento Azagaia x2, couraça, maça, símbolo sagrado de Kallyadranoch. **Tesouro** Padrão.

Alto Clérigo de Kally

ND 13

Monstro (kallyanach) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +17
Defesa 40, **Fort** +20, **Ref** +13, **Von** +26
Pontos de Vida 455
Deslocamento 6m (4q), voo 6m (4q)

Pontos de Mana 72
Corpo a Corpo *Lança* x2 +35 (1d6+23, 19, mais 1d6 fogo).
À Distância *Lança* +35 (1d6+23, 19, mais 1d6 fogo).
Aura de Medo (Livre, 2 PM) O alto clérigo de Kally gera uma aura de medo de 9m de raio que dura até o fim da cena. Todos os inimigos que entrem na aura ficam abalados até o fim da cena (Von CD 37 evita e a criatura fica imune a esta habilidade por um dia).
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o alto clérigo muda a execução dela para livre.
Poder Ilimitado! (Livre, 3 PM) Quando lança uma magia sustentada, o alto clérigo muda a duração dela para cena.
Servos do Dragão (Completa, 2 PM) O alto clérigo invoca 2d6+2 kobolds (veja Acólito de Kally).

Cavaleiro e Corcel de Kallyadranoch

Magias Como um clérigo de Kallyadranoch de 13º nível (CD 37).

- *Coluna de Chamas (Padrão, 13 PM)* Um cilindro de fogo sagrado com 3m de raio e 30m de altura desce dos céus em alcance longo, causando 13d6 pontos de dano de fogo mais 6d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres na área (Ref reduz à metade).
- *Comando (Padrão, 8 PM)* No início do seu próximo turno, quatro criaturas em alcance curto ficam caídas e não podem se levantar até o início do seu turno seguinte (Von evita).
- *Controlar Fogo (Padrão, 3 PM)* O alto clérigo chameja qualquer número de armas e ataques desarmados escolhidos em alcance curto. Até o fim da cena, essas armas e ataques causam +1d6 pontos de dano de fogo.
- *Escudo da Fé (Reação, 1 PM)* Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe +2 na Defesa por 1 turno.
- *Manto do Cruzado (Padrão, 10 PM, sustentada)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem 4d8 pontos de dano de trevas no início de cada um de seus turnos. O alto clérigo cura metade de todo dano causado pela magia.
- *Oração (Padrão, 11 PM, sustentada)* O alto clérigo e seus aliados em alcance curto recebem +4 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos seus inimigos em alcance curto recebem –4 em testes de perícia e rolagens de dano. Esse efeito é cumulativo com outras magias.
- *Potência Divina (Padrão, 6 PM, sustentada)* O tamanho do alto clérigo aumenta uma categoria e ele recebe Força +4 e RD 10. Ele não pode lançar magias enquanto estiver sob efeito de *Potência Divina*.
- *Proteção Divina (Reação, 3 PM)* Uma criatura em alcance curto recebe +5 no próximo teste de resistência que fizer até o fim da cena.

For 2, Des 0, Con 3, Int 1, Sab 7, Car 3

Perícias Intimidação +15, Intuição + 17, Misticismo +11, Religião +19.

Equipamento *Lança de arremesso*, meia armadura, símbolo sagrado de Kallyadranoch. **Tesouro** Padrão.

Corcel de Kally

"Cavalgar um dragão? Seu tolo abismal! Você não é digno. Ninguém é."

— Laxann Helataxx, meio-elfo guerreiro devoto de Kallyadranoch

A criatura tem o tamanho e forma de um cavalo, mas claramente não é. O corpo escamado, a longa cauda, as grandes asas coriáceas, as mandíbulas com dentes afiados de onde pingam chamas — tudo isso deixa pouca dúvida sobre sua real natureza.

O corcel de Kally não existe em estado natural. Este animal mágico é uma montaria sagrada de Kallyadranoch, uma recompensa para seus devotos mais merecedores — e ao mesmo tempo um aviso: dragões *verdadeiros* não existem para ser cavalgados!

Apesar de seu aspecto, um corcel de Kally é apenas um pouco mais inteligente que um cavalo comum. Como montaria, ele se comporta de forma parecida com um cavalo de guerra, obedecendo aos comandos do cavaleiro e não se assustando em situações de combate. Sua baforada de chamas, limitada a poucos usos, normalmente é reservada para proteger o cavaleiro caso este se encontre indefeso. Em voo, o corcel é capaz de velocidade e manobras impressionantes, quase igualando um grifo.

Embora possam ser vistos protegendo locais sagrados de Kallyadranoch, estes corcéis são mais comumente encontrados como montarias de clérigos, cavaleiros de Kally, dracomantes e tiranos do Terceiro. Alguns aventureiros devotos de Kally também recebem esta dádiva.

Corcel de Kally

ND 2

Monstro Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +5, faro, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +11, **Ref** +9, **Von** +2, imunidade a fogo
Pontos de Vida 72
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Duas garras +12 (1d6+4) e mordida +12 (1d6+4).
Natureza Dracônica Um corcel de Kally conta como um dragão para efeitos que afetem dragões.
Sopro (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 6m sofrem 2d8 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 16 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

For 4, Des 2, Con 3, Int –3, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +7.
Tesouro Peça de couro de dragão (CD 17 para extrair, veja *Tormenta20*, p. 312) e glândula incendiária (CD 17 para extrair, vale T$ 15 para fabricar fogo alquímico).
Parceiro O corcel de Kally é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e, uma vez por rodada, você recebe +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Veterano:* o bônus na rolagem de dano muda para +1d8 e seu deslocamento muda para 12m (normal e de voo). *Mestre:* seu deslocamento normal e de voo muda para 18m e, uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para causar 3d8 pontos de dano de fogo em todas as criaturas em um cone de 6m (Ref CD Car reduz à metade).

Dracomante

"Vou lhes ensinar o verdadeiro significado do poder. O MEU poder!"

— O Pata, sulfure dracomante

Quando o conjurador sinistro gesticula, linhas brilhantes feitas de chamas correm ao longo do manto escuro e diagramas surgem no ar. Em menos de um instante, o mago não é mais um mago — ele é um dragão, em toda a sua glória aterradora.

Kallyadranoch é o Deus dos Dragões, mas também o Deus do Poder — incluindo poder mágico.

Dragões são criaturas de intensa potência arcana, e a volta de Kally trouxe grande debate sobre a verdadeira procedência da magia em Arton. Embora quase todos concordem que Wynna seja a criadora da mágica arcana, Kally teria sido o provedor das fórmulas e técnicas para executá-la. A própria língua dracônica é aquela mais utilizada por magos em seus grimórios, uma das primeiras ensinadas na Academia Arcana. Assim, buscando uma maior proximidade com a fonte divina da magia — ou apenas aumentar seu poder —, não

Dracomancia Elemental

Assim como os dragões, os dracomantes são mestres dos elementos. Eles escolhem se especializar nas mais diversas magias e encantos elementais para simular o domínio que os dragões têm de suas linhagens. Os dracomantes descritos aqui são especializados em fogo, mas você pode criar dracomantes ligados aos demais elementos. Para isso, substitua sua redução de dano e o tipo de dano de seu sopro e Raio Elemental por um dos elementos abaixo, e substitua as magias *Bola de Fogo* e *Explosão de Chamas* pelas magias a seguir:

- **Ácido:** *Flecha Ácida*, *Jato Corrosivo*.
- **Elétrico:** *Relâmpago*, *Toque Chocante*.
- **Frio:** *Dardo Gélido*, *Sopro das Uivantes*.

Dracomante

é surpresa que arcanistas acabem cultuando Kallyadranoch, sob o pretexto de estudá-lo. Ou o contrário.

"Dracomantes" é como são chamados os magos que cultuam/estudam Kallyadranoch e os dragões. Uns poucos chegam a integrar grupos de aventureiros, com o propósito de encontrar dragões, aprender sobre eles, talvez evitar o derramamento de seu sangue. Mas vários outros têm um objetivo mais ambicioso — eles querem *se tornar* dragões. Alguns o conseguem, temporariamente (através de transformação mágica) ou parcialmente (tornando-se meios-dragões). Não se sabe de nenhum dracomante que tenha, de fato, alcançado o sonho de se tornar um dragão verdadeiro. Mas uma coisa é certa, ele estará disposto a tudo para conseguir.

Dracomante — ND 5

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +5
Defesa 18, **Fort** +5, **Ref** +11, **Von** +17, redução de fogo 10
Pontos de Vida 112
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 40
Arcano de Batalha O dracomante soma sua Inteligência nas rolagens de dano quando lança magias ou usa seu raio arcano (já contabilizado).
Dracomancia Quando lança uma magia ou usa Raio Arcano, o dracomante recebe redução de dano 5 e resistência a magia +5 até o início de seu próximo turno.
Presença Aterradora (Padrão, 1 PM) O dracomante faz um teste de Intimidação oposto à Vontade de criaturas em alcance curto. Aquelas que falharem no teste ficam abaladas até o fim da cena; se falharem por 10 ou mais também ficam apavoradas por 1 rodada.
Raio Arcano (Padrão, 1 PM) Uma criatura em alcance médio sofre 2d12+6 pontos de dano de fogo e fica em chamas (Ref CD 22 reduz à metade e evita a condição).
Magias Como um mago de 5º nível (CD 22).

- *Armadura Arcana (Padrão, 3 PM)* O dracomante recebe +5 na Defesa por um dia.
- *Bola de Fogo (Padrão, 5 PM)* O dracomante causa 8d6+6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres numa esfera de 6m em alcance médio (Ref reduz à metade).
- *Campo de Força (Reação, 4 PM)* Quando sofre dano, o dracomante recebe redução de dano 30 contra este dano.
- *Explosão de Chamas (Padrão, 4 PM)* O dracomante causa 5d6+6 pontos de dano de fogo a criaturas em um cone de 6m (Ref reduz à metade).

For –1, Des 3, Con 2, Int 6, Sab 2, Car 3

Perícias Conhecimento +12, Intimidação +8, Misticismo +12.
Equipamento *Pergaminho de armadura arcana*, *pergaminho de explosão de chamas*, *pergaminho de bola de fogo* ×2. **Tesouro** Metade.

Dracomante Superior — ND 14

Humanoide (elfo) Médio

Iniciativa +18, **Percepção** +16, visão na penumbra
Defesa 33, **Fort** +12, **Ref** +20, **Von** +28, redução de fogo 15
Pontos de Vida 500
Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 112
Corpo a Corpo Adaga +30 (1d4+15, 19).
Arcano de Batalha O dracomante superior soma sua Inteligência nas rolagens de dano quando lança magias ou usa seu raio arcano (já contabilizado).
Dracomancia Quando lança uma magia ou usa Raio Arcano, o dracomante recebe redução de dano 5 e resistência a magia +5 até o início de seu próximo turno.
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando usa seu Raio Arcano ou lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o dracomante superior muda a execução dela para livre.
Presença Aterradora (Padrão, 1 PM) O dracomante faz um teste de Intimidação oposto à Vontade de criaturas em alcance curto. Aquelas que falharem no teste ficam abaladas até o fim da cena; se que falharem por 10 ou mais também ficam apavoradas por 1 rodada.
"Presenciem o verdadeiro poder!" (Reação, 23 PM) Quando é reduzido a 300 PV ou menos, o dracomante lança a magia *Transformação em Dragão* (veja abaixo).
Raio Arcano (Padrão, 1 PM) Uma criatura em alcance médio sofre 4d12+8 pontos de dano de fogo e fica em chamas (Ref CD 38 reduz à metade e evita a condição).
Magias Como um mago de 14º nível (CD 38, limite de PM 23).

- *Armadura Arcana (Padrão, 15 PM)* O dracomante recebe +11 na Defesa por um dia.
- *Bola de Fogo (Padrão, 11 PM)* O dracomante causa 15d6+8 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres numa esfera de 6m em alcance médio (Ref reduz à metade).
- *Campo de Força (Reação, 7 PM)* Quando sofre dano, o dracomante recebe redução de dano 50 contra este dano.
- *Talho Invisível de Edauros (Padrão, 10 PM)* Criaturas em um cone de 9m sofrem 10d8+8 pontos de dano de corte e ficam sangrando (Fort reduz à metade e evita a condição).
- *Transformação em Dragão (Completa, 23 PM)* O dracomante recebe +2 em Força, Constituição, Inteligência e Carisma, +5 na Defesa, redução de fogo 30, deslocamento de voo 18m e um ataque de mordida (ataque +30, dano 1d6+15, 19/x3) que pode ser usado com sua adaga. Além disso, uma vez por rodada, ele pode gastar uma ação padrão para soprar fogo, causando 10d6+10 pontos de dano de fogo em um cone de 9m (Ref reduz à metade).
- *Velocidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* O dracomante pode executar uma ação padrão adicional por turno.

For –1, Des 4, Con 4, Int 8, Sab 2, Car 5

Perícias Conhecimento +22, Intimidação+19, Misticismo +24.
Equipamento Adaga, cetro elemental de couro de dragão (fogo), *pergaminho de Transformação em Dragão*. **Tesouro** Nenhum.

Kallyanach

"Sempre suspeitei haver algo em meu sangue… agora sei do que se trata!"

— Ben-Hakk, meio-dragão bardo

O ser humanoide é coberto de escamas robustas, tem cabeça adornada de chifres e presas, mãos com garras e grandes asas. Se foi humano um dia, ou elfo, ou mesmo minotauro, é impossível dizer — os traços dracônicos predominam por completo.

Um meio-dragão pode surgir de várias maneiras. E, apesar da conhecida volúpia dos dragões, o acasalamento pode ser a menos comum de todas.

Dragões são seres extremamente mágicos: sua própria presença emana uma aura elemental que se estende por toda a região que dominam, às vezes perdurando por anos após sua morte ou partida. Essa emanação pode ser pressentida ou farejada por predadores, que ficam prudentemente afastados. No entanto, quando povos humanoides vivem na área, um bebê nascido ali pode ser meio-dragão.

Também ocorre que a transformação seja intencional, em vez de acidental. Para um devoto de Kally, não há honra maior do que ser abençoado com essa metamorfose em algo mais próximo de sua divindade. Muitos dracomantes também perseguem esse objetivo, através de fórmulas e rituais. Fala-se em pequenas aldeias bárbaras formadas apenas por meios-dragões, em alguns pontos das Sanguinárias.

E existe ainda uma causa muito mais evidente: Kallyadranoch voltou a ser um deus maior. Se ele desejar que qualquer nascimento no mundo resulte em um meio-dragão, por motivos que apenas um deus conhece, assim será.

Kallyanach Bárbaro — ND 6

Monstro (kallyanach) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +8, faro, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +18, **Ref** +11, **Von** +6, redução de dano 5, redução de fogo 5
Pontos de Vida 224
Deslocamento 9m (6q), voo 9m (6q)

Corpo a Corpo Gadanho +20 (2d4+15, x4) e mordida +20 (1d6+14).
Fúria Elemental (Livre) Uma vez por cena, o kallyanach bárbaro entra em fúria. Ele recebe +4 em testes de ataque e seus ataques corpo a corpo causam +2d6 pontos de dano de fogo. Nesse estado ele não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar Furtividade). A fúria termina se, ao fim da rodada, ele não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

For 4, Des 2, Con 4, Int 0, Sab 2, Car 0

Perícias Atletismo +9, Sobrevivência +7.
Equipamento Couraça, gadanho. **Tesouro** Metade.

Kallyanach Morte Glacial — ND 9

Monstro (kallyanach) Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +9, faro, visão no escuro
Defesa 32, **Fort** +9, **Ref** +21, **Von** +15, evasão, redução de frio 10
Pontos de Vida 340
Deslocamento 9m (6q), voo 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta x2 +27 (1d6+12, 19) e mordida +27 (1d6+12).
Ataque Furtivo +4d6
Finta Aprimorada O kallyanach morte glacial pode fintar como uma ação de movimento.
Sopro de Dragão (Padrão) Criaturas em um cone de 6m sofrem 3d12 pontos de dano de frio, ficam lentas por 1d4 rodadas e, se estiverem surpreendidas, sofrem dano adicional de ataque furtivo (Ref CD 28 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

For 1, Des 4, Con 3, Int 1, Sab 1, Car 1

Perícias Acrobacia +12, Atletismo +9, Enganação +11, Furtividade +14, Intimidação +9, Ladinagem +12.
Equipamento Couro batido ajustado, espada curta x2, gazua. **Tesouro** Padrão.

Armadilhas Kobolds, Cão de Kally, Dragão Adulto, Dragão Bicéfalo, Dragão Feral, Dragão Menor, Dragão-Real, Dragão Venerável, Dragões, Enxame Larval, Enxame Kobold*, Kobold, Kobold Bruto, Kobold Explosivo, Kobold Xamã, Serpe, Tirano do Terceiro*, Vagalhão Kobold.

Kallyanach: Habilidades de Raça

+2 em um atributo a sua escolha *ou* +1 em dois atributos a sua escolha.

Herança Dracônica. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe redução 5 contra um tipo de dano a sua escolha entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas.

Bênção de Kallyadranoch. Escolha dois dos poderes a seguir. Uma vez por patamar, você pode escolher uma bênção no lugar de um poder de classe.

• *Armamento Kallyanach*. Você possui uma arma natural (dano 1d6, crítico x2) escolhida entre cauda (impacto), chifres (perfuração) ou mordida (perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa arma.

• *Asas Dracônicas*. Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 9m. Enquanto estiver voando desta forma, você fica vulnerável.

• *Escamas Elementais*. Sua pele é recoberta de escamas resistentes e brilhantes, que fornecem +2 na Defesa e aumentam a RD de sua Herança Dracônica para 10.

• *Prática Arcana*. Escolha uma magia arcana de 1º círculo que cause dano do mesmo tipo de sua Herança Dracônica. Você pode lançar essa magia (atributo-chave Inteligência). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Você pode escolher esta bênção mais de uma vez para outras magias.

• *Sentidos Dracônicos*. Seus sentidos são impregnados com poder dracônico. Você recebe faro e visão no escuro.

• *Sopro de Dragão*. Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para soprar um cone de 6m que causa 1d12 pontos de dano do tipo de sua Herança Dracônica (Ref CD Constituição reduz à metade). A cada quatro níveis após o 1º, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano do sopro em +1d12.

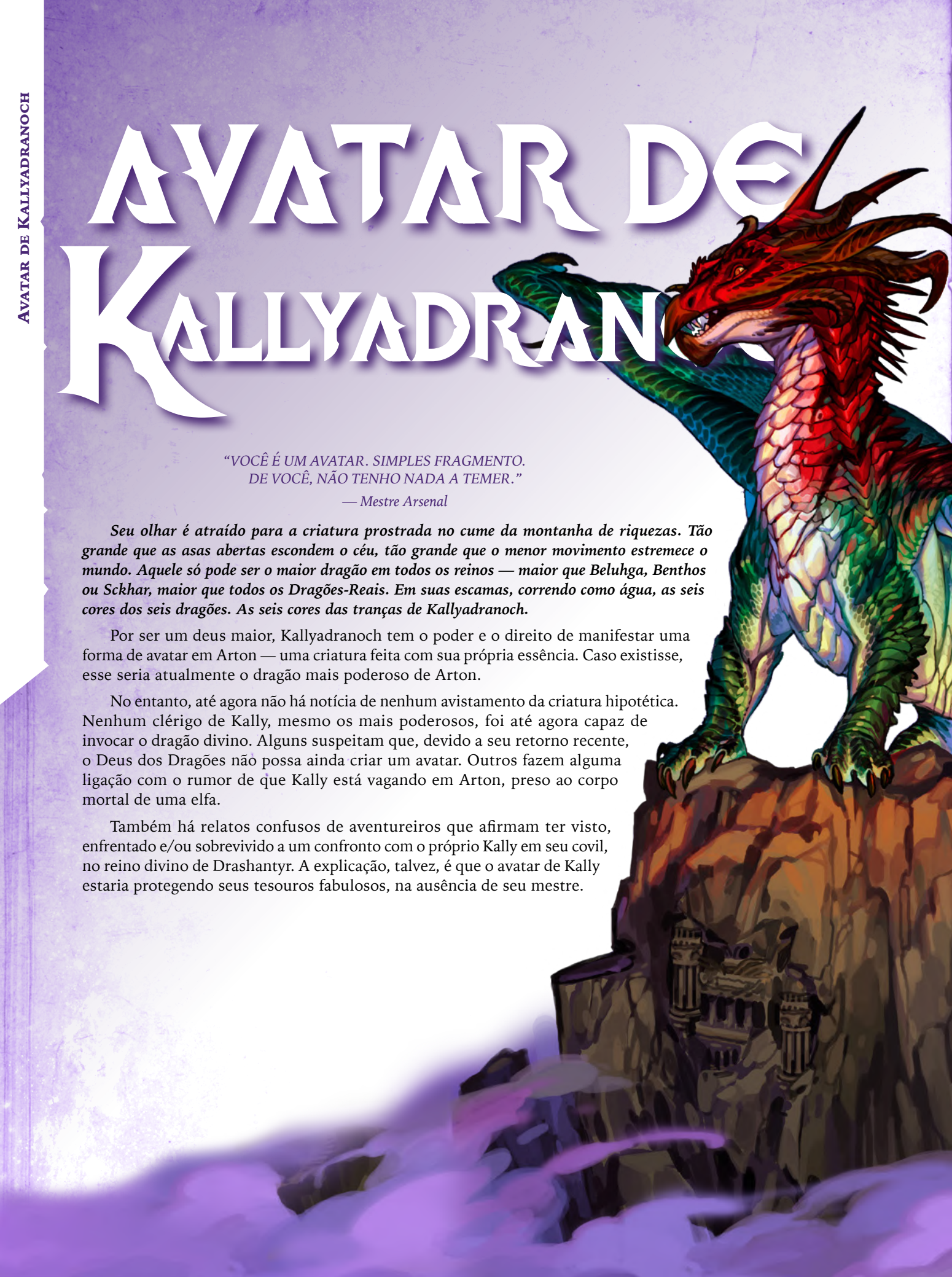
Longevidade. x2.

Devotos. Arsenal, Kallyadranoch, Megalokk, Wynna.

Kallyanach Feiticeiros Dracônicos

A combinação de heranças místicas em um kallyanach feiticeiro da linhagem dracônica concede a ele certas habilidades especiais. Primeiramente, o kallyanach feiticeiro dracônico pode escolher Carisma como atributo-chave de seu Sopro de Dragão e das magias recebidas por Prática Arcana. Além disso, seu Sopro de Dragão conta como uma magia de feiticeiro para efeitos de habilidades e itens que beneficiem suas magias.

Avatar de Kallyadranoch



"VOCÊ É UM AVATAR. SIMPLES FRAGMENTO.
DE VOCÊ, NÃO TENHO NADA A TEMER."

— Mestre Arsenal

Seu olhar é atraído para a criatura prostrada no cume da montanha de riquezas. Tão grande que as asas abertas escondem o céu, tão grande que o menor movimento estremece o mundo. Aquele só pode ser o maior dragão em todos os reinos — maior que Beluhga, Benthos ou Sckhar, maior que todos os Dragões-Reais. Em suas escamas, correndo como água, as seis cores dos seis dragões. As seis cores das tranças de Kallyadranoch.

Por ser um deus maior, Kallyadranoch tem o poder e o direito de manifestar uma forma de avatar em Arton — uma criatura feita com sua própria essência. Caso existisse, esse seria atualmente o dragão mais poderoso de Arton.

No entanto, até agora não há notícia de nenhum avistamento da criatura hipotética. Nenhum clérigo de Kally, mesmo os mais poderosos, foi até agora capaz de invocar o dragão divino. Alguns suspeitam que, devido a seu retorno recente, o Deus dos Dragões não possa ainda criar um avatar. Outros fazem alguma ligação com o rumor de que Kally está vagando em Arton, preso ao corpo mortal de uma elfa.

Também há relatos confusos de aventureiros que afirmam ter visto, enfrentado e/ou sobrevivido a um confronto com o próprio Kally em seu covil, no reino divino de Drashantyr. A explicação, talvez, é que o avatar de Kally estaria protegendo seus tesouros fabulosos, na ausência de seu mestre.

Avatar de Kallyadranoch

ND S

Monstro (dragão) Colossal

Iniciativa +25, **Percepção** +32, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 65, **Fort** +36, **Ref** +22, **Von** +30, imunidade a ácido, dano de luz, eletricidade, essência, fogo, frio, trevas e veneno, redução de dano 50, resistência a magia +5
Pontos de Vida 2.500
Deslocamento 18m(12q), voo 42m (28q)

Corpo a Corpo Duas garras +58 (5d20+70, 16) e mordida +58 (5d20+70, 16).
Aura Aterradora Vontade CD 51 evita.
Centelha Divina O Avatar de Kallyadranoch lança qualquer magia divina como um clérigo de 20º nível sem gastar PM (CD 51, limite 20 PM). Uma vez por cena, ele pode lançar uma dessas magias como uma ação livre.
Dilacerar Se o Avatar acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 10d6+55 pontos de dano.
Mergulho Mortal (Completa) Se estiver voando, o Avatar faz uma investida contra uma criatura no solo e ataca com suas duas garras e mordida. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo personagem. Após os ataques, o avatar pousa adjacente ao alvo.
Servos de Kally (Livre) Uma vez por cena, o Avatar invoca 6 dragões campeões (um de cada tipo entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas) que surgem em espaços desocupados em alcance longo. Eles agem no início da próxima rodada do Avatar, têm deslocamento de voo 18m e podem gastar uma ação padrão para emitir um sopro em um cone de 9m, que causa 6d12 pontos de dano de seu tipo de energia. Os dragões são Grandes, têm For 5, Des 1, 110 PV, Defesa 32, imunidades de dragão e a dano de seu tipo, usam os valores do Avatar com –5 para qualquer teste oposto ou de resistência e desaparecem quando mortos ou ao fim da cena.
Sopro Supremo (Padrão) O Avatar exala uma combinação de energias em um cone de 30m. Criaturas nessa área sofrem 8d12 pontos de dano de cada tipo de energia entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas (48d12 no total; Ref CD 51 reduz à metade). Sempre que rolar um "12" em um dado de dano, o avatar causa +1d12 pontos de dano do mesmo tipo. O sopro ignora RD, e imunidade a esses tipos de dano apenas o reduz à metade. *Recarga (movimento)*.
Varredura (Reação) Quando é flanqueado, o Avatar move sua cauda, varrendo um cone de 9m. Criaturas nessa área sofrem 16d6+30 pontos de dano e ficam caídas (Ref CD 51 reduz à metade e evita a condição).
Vendaval (Movimento) O Avatar causa um vendaval com suas asas. Criaturas em alcance curto são arremessadas 3m para cada categoria de tamanho abaixo do Avatar na direção oposta a ele e ficam lentas por 1 rodada (Fort CD 51 evita o arremesso).

For 19, Des 0, Con 15, Int 9, Sab 9, Car 9

Perícias Enganação +30, Intimidação +30, Intuição +30, Misticismo +30, Religião +35.
Tesouro Nenhum.

IMPÉRIO DE JADE

A distante Tamu-ra é muito diferente do Reinado em incontáveis aspectos, mas também semelhante em tantos outros. É uma terra de heróis aventureiros que protegem o povo contra o mal. Terra de povos não humanos. Terra de monstros e demônios.

Quando Tamu-ra foi tomada pela Tormenta, grande parte de sua população veio refugiar-se no continente. Arton acolheu a gente de Lin-Wu, habituou-se a seus costumes milenares. Desde então, seres de origem tamuraniana podem ser encontrados por toda parte.

Hoje, após a expulsão da Tormenta pelo herói Orion Drake e seu exército de deuses, o Império de Jade está em reconstrução. São auxiliados pelo Reinado, que socorreu seu povo durante os anos de pesadelo. Rotas comerciais foram retomadas, cidades são repovoadas, vidas são reconstruídas. Cada vez mais nativos do Reinado visitam e se estabelecem no Império, e vice-versa. Como resultado, infiltradas a bordo de embarcações ou apenas seguindo-as pela costa, criaturas de Tamu-ra também chegam até aqui.

KABUTO

"Seu bichinho é adorável, criança. Mas não me serve como montaria. Preciso de um maior."

— Zeebernkai, sulfure guerreiro

Um olhar apressado sugere que a grande besta-inseto seja alguma aberração da Tormenta. No entanto, por estranho que pareça, o robusto besouro negro com chifres enormes age como um animal natural.

Estes grandes besouros não apenas são parte da fauna nativa de Tamu-ra, mas também são muito amados por seu povo. Tanto que alguns começam a ser trazidos para o Reinado.

Existem kabuto de tamanhos e formatos variados. Em comum, todos possuem impressionantes galhadas usadas como chifres em investidas, ou como pinças para agarrar e cortar. Esse armamento terrível e o corpo blindado podem assustar, mas na verdade os bichos são herbívoros pacíficos, lutando apenas em autodefesa. Podem ser facilmente domesticados para uma variedade de tarefas; embora não sejam muito espertos, aprendem a reconhecer o dono e obedecer a comandos simples.

Na natureza, os kabuto duelam por liderança ou fêmeas. Embora impressionantes de ver, tais embates raramente terminam em ferimentos sérios, cada lutador apenas usando a galhada para derrubar o adversário de costas. Todos os kabuto podem voar, mas de modo lento e desajeitado.

Os menores kabuto, do tamanho de ratos (chibi-kabuto), são populares como bichos de estimação ou familiares. Crianças de Tamu-ra colocam seus besouros para lutar em "torneios". No entanto, eles também podem ser treinados (ou encantados) para entrar em lugares protegidos e roubar itens, ou assassinar vítimas adormecidas com veneno ministrado em suas pinças.

Aqueles um pouco maiores (ko-kabuto) são ensinados a proteger plantações contra pragas e invasores, como cães de guarda. Podem ser perigosos em estado selvagem, atacando em bandos. Quanto aos maiores, grandes e massivos como rinocerontes (dai-kabuto), são muito apreciados como bestas de carga e montaria. Derrubam ou imobilizam um oponente com as poderosas mandíbulas, deixando-o vulnerável aos ataques do cavaleiro.

CHIBI-KABUTO — ND 1/4

Animal Minúsculo

Iniciativa +4, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 13, **Fort** +2, **Ref** +3, **Von** –2
Pontos de Vida 8
Deslocamento 6m (4q), voo 3m (2q)

Corpo a Corpo Galhada +4 (1d6+2 perfuração).

For –2, Des 2, Con 0, Int –4, Sab 1, Car –3

Tesouro Nenhum.
Familiar Um chibi-kabuto familiar aumenta em +1 o bônus na Defesa que você recebe por suas magias.

KO-KABUTO — ND 1

Animal Pequeno

Iniciativa +4, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 17, **Fort** +7, **Ref** +11, **Von** +0
Pontos de Vida 38
Deslocamento 6m (4q), voo 3m (2q)

Corpo a Corpo Galhada +8 (1d8+9 perfuração).
Agarralhada O ko-kabuto recebe +2 em testes para agarrar e derrubar.

For 0, Des 2, Con 1, Int –4, Sab 1, Car –3

Chibi-Kabuto, Ko-Kabuto e Dai-Kabuto

Corpo a Corpo [Bando] Galhada +12 (2d6+10 perfuração).
Agarralhada A horda de ko-kabuto recebe +2 em testes para agarrar e derrubar.
Formação Defensiva (Movimento) A horda recebe +2 na Defesa até seu próximo turno.

For 1, Des 2, Con 1, Int –4, Sab 1, Car –3

Tesouro Nenhum.

Tesouro Nenhum.
Parceiro O ko-kabuto é um parceiro especial (guardião) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você recebe visão na penumbra e +1 na Defesa. *Veterano:* uma vez por rodada, você recebe +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Mestre:* o bônus na Defesa muda para +2 e o bônus em rolagens de dano muda para +1d10. *Alternativamente, um ko-kabuto pode ser uma montaria Pequena (adequada a criaturas Minúsculas) com as estatísticas de um dai-kabuto (a seguir).*

Horda de Ko-Kabuto — ND 3

Animal Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +7, faro, visão na penumbra
Defesa 22, **Fort** +11, **Ref** +13, **Von** +3
Pontos de Vida 112
Deslocamento 6m (4q), voo 3m (2q)

Dai-Kabuto — ND 4

Animal Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +8, faro, visão na penumbra
Defesa 25, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +4, redução de dano 2
Pontos de Vida 155
Deslocamento 9m (6q), voo 6m (4q)

Corpo a Corpo Galhada +16 (2d8+12 perfuração, x3).
Agarralhada O dai-kabuto recebe +2 em testes para agarrar e derrubar.
Agarrar Aprimorado (Livre) Galhada (teste +20).

For 3, Des 1, Con 2, Int –4, Sab 1, Car –3

Tesouro Nenhum.
Parceiro O dai-kabuto é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m e você recebe +2 em testes de agarrar e derrubar e uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* você recebe deslocamento de voo 6m. *Mestre:* o bônus em agarrar se aplica a todas as manobras e você recebe +2 na Defesa.

Kaijin

"Você tem a mácula. Ainda assim, sinto honra em você. Por Lin-Wu, como isso é possível?"
— Kanemi Hino, Alta-Magistrada Imperial

O monstro aberrante é, obviamente, um demônio da Tormenta — mas algo parece diferente. É monstruoso, mas também humanoide. Tem um braço em forma de garra imensa, mas no outro há uma mão. A carapaça é insetoide e horrenda, mas também lembra a armadura de um samurai tamuraniano. É um homem-monstro perigoso, por certo; ainda assim, parece existir algo humano nele.

Kaijin é como os meios-demônios da Tormenta são chamados em Tamu-ra. No entanto, uma vez que sua terra foi corrompida pela tempestade por tantos anos, estes seres são ainda mais fortes e monstruosos.

Diferente dos lefou, poucos kaijin apresentam traços humanos. Seus corpos são revestidos de verrugas, couro, pelagem ou carapaça. Seus rostos são amontoados de crostas, olhos, presas, quelíceras e antenas. Braços e pernas são longos ou curtos demais, ou dobram-se em lugares errados. Suas mãos podem ser garras, pinças ou tentáculos. Espinhos e lâminas projetam-se de todas as partes. Exceto por manter uma estrutura humanoide básica (cabeça, tronco, dois braços, duas pernas), são pouco diferentes de outros lefeu.

Kaijin

Quase todos os kaijin são criaturas selvagens, insanas, amaldiçoadas, pouco ou nada restando de sua alma humana. Ainda que alguns demonstrem inteligência cruel, são cheios de ódio pelo que se tornaram, com o único propósito de causar morte e sofrimento. São os vilões monstruosos que surgem regularmente com intenções de "destruir a humanidade".

Kaijin normalmente agem sozinhos — pois sua reação natural, ao encontrar outro kaijin, é lutar até a morte. Os mais fortes e espertos conseguem comandar capangas, ou até mesmo ninjas, para executar seus loucos planos de vingança contra o mundo.

Kaijin Capanga

ND 6

Monstro (kaijin) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +8
Defesa 26, **Fort** +17, **Ref** +12, **Von** +7, fortificação 50%, redução de dano 5, resistência a lefeu e Tormenta +5
Pontos de Vida 60
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +22 (2d6+15, 19).
Mutação Rubra O kaijin capanga possui duas mutações, escolhidas entre as seguintes.

- *Asas de Inseto.* O kaijin tem deslocamento de voo 9m.
- *Carapaça Superior (Reação).* Uma vez por rodada, quando sofre dano, o kaijin pode reduzir esse dano à metade.
- *Deslocado.* O kaijin tem camuflagem leve contra todos os ataques e ignora terreno difícil.
- *Insanidade da Tormenta.* Criaturas que vejam o kaijin perdem 2d4 PM (Von CD 22 evita). Uma criatura só pode ser afetada por essa habilidade uma vez por dia.
- *Mãos Aderentes.* O kaijin tem deslocamento de escalada 9m.
- *Mente Alienígena.* Quando faz um teste de Vontade, o kaijin rola dois dados e usa o melhor. Além disso, quando faz um teste de Vontade para resistir a um efeito, ele causa 5d6 pontos de dano psíquico na criatura que gerou o efeito.
- *Sangue Corrosivo (Reação).* Uma vez por rodada, quando o kaijin sofre dano, todas as criaturas adjacentes a ele sofrem 3d6 pontos de dano de ácido.

For 5, Des 2, Con 4, Int –1, Sab 1, Car –3

Perícias Intimidação +10.
Tesouro Metade.

KAIJIN BRUTO — ND 11

Monstro (kaijin) Grande

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +12
DEFESA 42, **FORT** +24, **REF** +12, **VON** +17, fortificação 50%, redução de dano 10, resistência a lefeu e Tormenta +5
PONTOS DE VIDA 600
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Duas garras +32 (1d10+20, 19), pinça +32 (1d12+20, 18/x3) e tentáculo +32 (2d4+18).
AGARRAR APRIMORADO (LIVRE) Tentáculo (teste +34).
DILACERAR Se o kaijin bruto acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 2d10+20 pontos de dano.
MUTAÇÃO RUBRA O kaijin possui três mutações, escolhidas entre as seguintes.

- *Asas de Inseto.* O kaijin tem deslocamento de voo 9m (6q).
- *Carapaça Superior (Reação).* Uma vez por rodada, quando sofre dano, o kaijin pode reduzir esse dano à metade.
- *Deslocado.* O kaijin tem camuflagem leve contra todos os ataques e ignora terreno difícil.
- *Insanidade da Tormenta.* Criaturas que vejam o kaijin perdem 1d10 PM (Von CD 32 evita). Uma criatura só pode ser afetada por essa habilidade uma vez por dia.
- *Mãos Aderentes.* O kaijin tem deslocamento de escalada 9m.
- *Mente Alienígena.* Quando faz um teste de Vontade, o kaijin rola dois dados e usa o melhor. Além disso, quando faz um teste de Vontade para resistir a um efeito, ele causa 6d6 pontos de dano psíquico na criatura que gerou o efeito.
- *Sangue Corrosivo (Reação).* Uma vez por rodada, quando o kaijin sofrer dano, todas as criaturas adjacentes a ele sofrem 4d6 pontos de dano de ácido.

FOR 8, DES 1, CON 6, INT –2, SAB 1, CAR –4

PERÍCIAS Atletismo +21, Intimidação +21.
TESOURO Metade.

KAIJIN NINJA — ND 13

Monstro (kaijin) Médio

INICIATIVA +17, **PERCEPÇÃO** +12
DEFESA 36, **FORT** +20, **REF** +26, **VON** +12, evasão, redução de dano 5, resistência a lefeu e Tormenta +5
PONTOS DE VIDA 450
DESLOCAMENTO 12m (8q), escalada 9m (6q)

PONTOS DE MANA 48
CORPO A CORPO Espada curta x3 +32 (2d6+20, 19).
À DISTÂNCIA Zarabatana +34 (1d4+15, x3, mais veneno).
ATAQUE FURTIVO +6d6.
SANGUE CORROSIVO Uma vez por rodada, quando o kaijin ninja sofre dano, todas as criaturas adjacentes a ele sofrem 4d6 pontos de dano de ácido.
SOMBRA O kaijin não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal e reduz a penalidade em Furtividade por atacar e fazer outras ações chamativas para –10.
TRUQUES NINJAS O kaijin pode lançar as seguintes magias simuladas (veja p. 376) como um conjurador arcano de 12º nível (CD 37).

- *Imagem Espelhada (Padrão, 5 PM)* O kaijin cria 4 cópias ilusórias de si mesmo que fornecem +8 na Defesa. Cada vez que um ataque contra ele erra, uma das imagens desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2. Quando uma cópia é destruída, a criatura que a destruiu fica ofuscada por 1 rodada.
- *Invisibilidade (Padrão, 6 PM)* O kaijin fica invisível até o fim da cena (recebe camuflagem total, +10 em Furtividade contra ouvir e criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques). A magia termina se o kaijin fizer uma ação hostil contra uma criatura.
- *Névoa (Padrão, 8 PM)* Forma uma nuvem que ocupa um cubo de 6m em alcance curto e dura até o fim da cena. Criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total (o kaijin ignora essa camuflagem). Um vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas e um vendaval a dispersa em 1 rodada. Criaturas dentro da nuvem têm seu deslocamento reduzido para 3m e sofrem –2 em testes de ataque e rolagens de dano.
- *Primor Atlético (Padrão, 4 PM)* Até o fim da cena, o kaijin recebe deslocamento +9m, +10 em Atletismo e, quando faz um teste de uma perícia baseada em Força, Destreza e Constituição, exceto de ataque ou resistência, rola dois dados e escolhe o melhor.

Kaijin: Habilidades de Raça

FORÇA +2, CONSTITUIÇÃO +1, CARISMA –2.

COURAÇA RUBRA. Você recebe redução de dano 2. Sua couraça conta como um poder da Tormenta, exceto para perda de Carisma.

CRIA DA TORMENTA. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe +5 em testes de resistência contra efeitos causados por lefeu e pela Tormenta. Além disso, efeitos da Tormenta que não afetem lefeu também não afetam você.

DISFORME. Por sua anatomia anômala, você não pode empunhar nem vestir itens, a menos que sejam mágicos ou especialmente adaptados para você (o que demora um dia e custa 50% do preço do item, sem contar melhorias). Seus itens iniciais, e aqueles recebidos por sua origem ou habilidades, são adaptados para você. Esta habilidade conta como um poder da Tormenta, exceto para perda de Carisma.

TERROR VIVO. Você pode usar Força como atributo-chave de Intimidação (em vez de Carisma) e recebe um poder da Tormenta a sua escolha, que não conta para perda de Carisma.

LONGEVIDADE. Normal.

DEVOTOS. Arsenal, Lin-Wu.

- *Teia (Padrão, 4 PM)* O kaijin cria um cubo de terreno difícil de 6m em alcance curto. Criaturas na área, ou que comecem seu turno em seu interior, ficam enredadas e imóveis (Ref evita). Uma criatura pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

Veneno Essência de sombra (debilitado, Fort CD 37 reduz para fraco).

For 2, Des 7, Con 4, Int 3, Sab 2, Car –2

Perícias Acrobacia +17, Furtividade +27, Ladinagem +17.
Equipamento Dardos x20, espada curta certeira, essência de sombra x1d4, gazua, manto camuflado aprimorado, zarabatana certeira (todos adaptados). **Tesouro** Padrão.

Kappa

"Mas essa postura de luta... será isso algum tipo de... tartaruga ninja?"

— Yellsew Sadlac, qareen bucaneiro

Os estranhos seres aquáticos têm o aspecto de tartarugas bípedes, com faces reptilianas, olhos redondos e vermelhos, escamas verde-amareladas e uma grande carapaça às costas. Têm pés com três dedos e mãos com quatro. Seus movimentos demonstram ser mais rápidos e ágeis do que sugere o parentesco animal.

Demônio aquático tamuraniano, o kappa começou a surgir também em vários outros pontos de Arton — sobretudo rios e lagos nas proximidades de aldeias onde vivem nativos de Tamu-ra ou devotos de Lin-Wu. É como se estivessem perdidos e buscando alguma proximidade com o antigo lar — mas ao mesmo tempo são orgulhosos e arrogantes demais para admitir isso.

Talvez o traço mais curioso sobre os kappa seja a depressão que trazem no alto da cabeça, como uma tigela ou vasilha, contendo um pouco d'água. Se essa água é derramada, o kappa fica enfraquecido. Tal façanha, no entanto, não é simples: por sua extrema agilidade, um kappa consegue manter a depressão sempre cheia, mesmo enquanto luta. De fato, estes seres são artistas marciais exímios.

Kappa: Habilidades de Raça

Destreza +2, Constituição +1, Carisma –1.

Alma da Água. Você é uma criatura do tipo espírito e tem deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre.

Carapaça Kappa. Você não pode ser flanqueado e recebe cobertura leve se estiver submerso ou caído. Você soma sua Constituição na Defesa, limitado pelo seu nível, mas apenas se não estiver usando armaduras pesadas (se já faz isso, como pela habilidade Casca Grossa, em vez disso você recebe +2 na Defesa).

Cura das Águas. Você pode lançar a magia *Curar Ferimentos* (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Você não pode usar esta habilidade se a água de sua cabeça estiver derramada.

Tigela D'água. Sempre que falhar por 5 ou mais em um teste para evitar ser agarrado, derrubado ou empurrado, você derrama a água de sua cabeça. Você fica enjoado até encher a tigela novamente (o que exige uma fonte de água e uma ação padrão).

Longevidade. x2.

Devotos. Hyninn, Lena, Lin-Wu, Oceano.

Kappa

Embora não sejam extremamente cruéis, kappa são pouco honrados e muito inquietos. É possível negociar com eles usando de diplomacia e paciência, com muito cuidado para não os aborrecer. Quando cooperativos, podem prover informações importantes sobre a região. Caso se enfureça, contudo, um kappa ataca e tenta afogar seus inimigos, derrubando-os e segurando-os sob a água com manobras de artes marciais.

Kappa Brigão

ND 1

Espírito (kappa) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +0
Defesa 18, **Fort** +5, **Ref** +11, **Von** +0, não pode ser flanqueado
Pontos de Vida 30
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Ataque desarmado x2 +9 (1d6+4).
Agarrar Aprimorado (Livre) Ataque desarmado (teste +9).
Carapaça Kappa O kappa brigão recebe cobertura leve quando está caído ou submerso.
Cura das Águas (Padrão) Uma vez por cena, o kappa pode lançar *Curar Ferimentos* para curar 2d8+2 PV de uma criatura. Ele não pode usar esta habilidade se a água de sua cabeça estiver derramada.
Tigela d'Água Quando falha por 5 ou mais em um teste para evitar ser agarrado, derrubado ou empurrado, o kappa derrama a água de sua cabeça. Ele fica enjoado até encher a tigela novamente (o que exige uma fonte de água e uma ação padrão).

For 1, Des 3, Con 2, Int 0, Sab 0, Car –1

Tesouro Nenhum.

Kappa Yokozuna

ND 3

Espírito (kappa) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +2
Defesa 23, **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +3, não pode ser flanqueado
Pontos de Vida 105
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Ataque desarmado x2 +14 (1d6+7).
Agarrar Aprimorado (Livre) Ataque desarmado (teste +16). Quando agarra uma criatura, o kappa yokozuna a derruba automaticamente.
Carapaça Kappa O kappa recebe cobertura leve quando está caído ou submerso.
Cura das Águas (Padrão) Uma vez por cena, o kappa pode lançar *Curar Ferimentos* para curar 4d8+4 PV de uma criatura. Ele não pode usar esta habilidade se a água de sua cabeça estiver derramada.
Golpe Impactante (Livre) Uma criatura atingida por um ataque desarmado do kappa é empurrada 1,5m para cada 5 pontos de dano que sofrer (Fort CD 17 evita).
Tigela d'Água Quando falha por 5 ou mais em um teste para evitar ser agarrado, derrubado ou empurrado, o kappa derrama a água de sua cabeça. Ele fica enjoado até encher a tigela novamente (o que exige uma fonte de água e uma ação padrão).

For 2, Des 3, Con 3, Int 0, Sab 1, Car –1

Tesouro Nenhum.

Mashin

"Quanta honra, ser danificado em combate contra inimigos do Império!"

— Makoto Tsume, mashin samurai

À primeira vista, lembra um ser humano esbelto em armadura metálica, ou uma estátua de manufatura sofisticada. A cabeça parece um elmo fechado, sem rosto, com gemas luzindo como olhos. Placas metálicas em formas elegantes deslizam sobre o corpo com precisão impecável, deixando entrever uma musculatura interna de fibras mágicas sedosas, milimetricamente trançadas. Gravuras e ideogramas grafados no metal brilham e lampejam com a energia elemental interior.

Golens vivos não são raros em Arton. O Império de Jade, no entanto, sempre contou com os mais extraordinários e talentosos artífices, capazes de produzir engenhos mecânicos inimagináveis no Reinado. E, embora grande parte dessa arte tenha se perdido com a destruição de Tamu-ra, ainda existem construtos remanescentes daqueles tempos, bem como novas gerações de inventores buscando recriar as antigas técnicas.

Mashin são golens de origem tamuraniana, tão belos que são considerados obras de arte, tão sofisticados que igualam os humanos em qualquer tarefa. Todos têm inteligência, vontade própria e são reconhecidos como cidadãos no Império de Jade. Servem a clãs da nobreza, ajudam na reconstrução de Tamu-ra ou se aventuram em Arton por razões pessoais.

Mashin foram criados para viver em sociedade. São educados, respeitosos e corteses, mesmo com inimigos. Quase todos são honrados — não por serem feitos assim, mas por influência da cultura tamuraniana. Demonstram senso de dever, dignidade e nobreza. Mas, conforme sua criação e experiências, a mente elemental pode adotar qualquer moral ou ética, não sendo incomum que alguns se tornem trapaceiros, cruéis ou até loucos.

Mashin

Mashin: Habilidades de Raça

Mashins são golens especiais criados com técnicas tamuranianas. Eles são um tipo de chassi para personagens golens (veja a página 134).

Mashin (chassi). +1 em dois atributos a sua escolha. Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha e pode substituir uma dessas perícias por uma maravilha mecânica. Entretanto, você é sempre Médio.

Maravilha Mecânica. Se escolher uma maravilha mecânica, você recebe um dos poderes a seguir. Uma vez por patamar, você pode escolher uma maravilha mecânica no lugar de um poder de classe.

• *Adaptação Elemental.* Quando sofre dano de ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas, você pode gastar 2 PM para receber redução 10 contra esse tipo de dano até o fim da cena.

• *Arma Acoplada.* Você possui uma arma acoplada ao seu corpo. Ela fica recolhida em um compartimento e não pode ser desarmada, e você conta como se tivesse Saque Rápido para usá-la. Um personagem treinado em Ofício (artesão) pode substituir essa arma com uma hora de trabalho e o gasto de T$ 100.

• *Arma Elemental.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fazer uma arma que esteja empunhando causar +1d6 pontos de dano do tipo de sua fonte elemental até o fim da cena. *Pré-requisito:* Fonte de Energia (elemental).

• *Auxílio de Mira.* Quando faz um ataque à distância, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a margem de ameaça desse ataque.

• *Caminho da Perfeição.* Escolha uma de suas perícias treinadas. Você recebe +2 nessa perícia.

• *Canalizar Reparos.* Como uma ação completa, você pode gastar pontos de mana para recuperar pontos de vida, à taxa de 5 PV por PM.

• *Canhão Energético.* Se sua arma acoplada for uma arma de fogo, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para energizá-la. Até o fim da cena, seu próximo ataque com ela causa +1 dado de dano do mesmo tipo. Múltiplos usos deste poder são cumulativos (limitado por sua Constituição). *Pré-requisito:* Arma Acoplada.

(Continua...)

Mashin Monge — ND 3

Construto (golem) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +4, **Ref** +15, **Von** +10, evasão, imunidade a frio
Pontos de Vida 135
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Ataque desarmado x3 +15 (1d6+4).
À Distância Adaga +13 (1d4+4, 19).
Arma Elemental (Movimento) Até o fim da rodada, o mashin monge causa +1d6 pontos de dano de frio com seus ataques.
Ataque de Chi Os ataques desarmados do monge ignoram 5 pontos de redução de dano.

For 3, Des 4, Con 3, Int 0, Sab 3, Car 0

Perícias Acrobacia +7, Atletismo +6, Cura +6, Religião +6.
Equipamento Adaga x3. **Tesouro** Nenhum.

Mashin Samurai — ND 5

Construto (golem) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +17, **Ref** +7, **Von** +13, imunidade a fogo
Pontos de Vida 221
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Katana x2 +18 (1d10+10, 19, mais 1d6 fogo)
Arma Acoplada A katana do mashin samurai é acoplada ao seu braço. Ela não pode ser desarmada e ele pode sacá-la como uma ação livre.
Kiai Divino Quando faz um ataque, o mashin causa dano máximo, sem a necessidade de rolar dados. *Recarga (padrão).*
Lâmina da Alma em Chamas (Reação) Uma vez por rodada, quando faz um ataque com sua katana, o mashin pode disparar uma esfera flamejante contra uma criatura em alcance médio. O alvo sofre 6d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 20 reduz à metade).

For 4, Des 2, Con 3, Int 1, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +8, Nobreza +5, Religião +5.
Equipamento Katana certeira, meia armadura. **Tesouro** Metade.

Nezumi

"Homens-ratos? Saqueando nas estradas? Mas era o que me faltava!"

— George Ruud, prefeito de Nova Malpetrim

Os recém-chegados podem ser facilmente descritos como pessoas-ratos. Seres de pelagem cinzenta com grandes orelhas, focinhos alongados, olhos vermelhos e garras ameaçadoras. Quase todos têm cicatrizes e pedaços das orelhas e caudas faltando. Embora pequenos, parecem perigosos, prontos a explodir em fúria e arrancar os olhos de seus inimigos.

No passado, o perigoso povo-rato estava entre as maiores ameaças ao Império de Jade. Ambos, humanos e nezumi, acreditavam ser os legítimos donos da ilha.

Viviam em guerra contra os "invasores", tentavam expulsá-los de todas as formas. Hoje, após sobreviverem aos horrores da Tormenta, os antigos inimigos buscam colocar de lado as diferenças para reconstruir Tamu-ra.

Nezumi tratam outros povos como inimigos, mas sem necessariamente odiá-los. Sob seu estranho ponto de vista, considerar alguém "inimigo" é mostrar respeito, reconhecer sua força. Para os nezumi, inimigos são valiosos, dão significado ao mundo. Uma vida sem adversários é uma vida vazia, é apenas esperar pela temível morte por velhice ou doença. Na cultura nezumi, se você não tem um inimigo, também não tem valor.

Bandos nezumi que desprezam a honra e a paz têm sido vistos abandonando Tamu-ra para se estabelecer no Reinado, tornando-se assaltantes ou mercenários.

Nezumi Capanga — ND 1

Humanoide (nezumi) Pequeno

Iniciativa +4, **Percepção** +4, faro, visão na penumbra
Defesa 15, **Fort** +10, **Ref** +5, **Von** +1, resistência a medo de criaturas maiores +5
Pontos de Vida 9
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Dois neko-te +11 (1d4+3, 19) e mordida +11 (1d6+3, 19).
À Distância Azagaia +9 (1d6).
Roedor Quando o nezumi capanga faz um acerto crítico com sua mordida, deixa a armadura da vítima avariada ou, se ela estiver sem armadura, aumenta em +1 o multiplicador desse crítico.

For 0, Des 2, Con 2, Int –1, Sab 0, Car –1

Perícias Atletismo +4 (+6 para escalar), Intimidação +3.
Equipamento Azagaia, neko-te x2.
Tesouro Metade.

Nezumi

Mashin: Habilidades de Raça (Continuação)

• *Dínamo de Mana.* Escolha uma de suas habilidades com um custo em PM. Você pode gastar uma ação de movimento para canalizar seu mana. Quando faz isso, até o fim do seu turno, o custo do próximo uso da habilidade escolhida é reduzido em –1 PM. Um personagem treinado em Ofício (artesão) pode substituir essa habilidade com uma hora de trabalho e o gasto de T$ 100.

• *Pernas Aprimoradas.* Você pode gastar 2 PM para receber +6m em seu deslocamento e +5 em Atletismo até o fim da cena.

• *Reservatório Alquímico.* Você possui um reservatório em seu corpo que pode armazenar até duas doses de preparados alquímicos. Uma vez por rodada, você pode usar um desses preparados ou pode consumi-lo para sua fonte de energia. Carregar seu reservatório exige uma ação completa e o gasto dos itens com os quais você quiser carregá-lo. *Pré-requisito:* Fonte de Energia (alquímica).

Nezumi Ninja — ND 3

Humanoide (nezumi) Pequeno

Iniciativa +7, **Percepção** +3, faro, visão na penumbra
Defesa 19, **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +3, evasão, resistência a medo de criaturas maiores +5
Pontos de Vida 74
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas espadas curtas +12 (1d6+4, 19) e mordida +12 (1d6+4, 19).
À Distância Duas shuriken +12 (1d4+4, 19).
Ataque Furtivo +2d6.
Bomba de Fumaça (Padrão) O nezumi ninja prepara e arremessa uma bomba de fumaça em um ponto em alcance curto. A bomba libera uma fumaça espessa em um raio de 6m a partir do impacto; a fumaça obscurece toda visão, fornece camuflagem para criaturas a até 1,5m e camuflagem total para criaturas a partir de 3m e dura até o fim da cena.
Roedor Quando o nezumi faz um acerto crítico com sua mordida, deixa a armadura da vítima avariada ou, se ela estiver sem armadura, aumenta em +1 o multiplicador desse crítico.

For 0, Des 4, Con 2, Int 1, Sab 0, Car –1

Perícias Acrobacia +7, Furtividade +12, Intimidação +4.
Equipamento Bomba de fumaça x3, espada curta x2, shuriken x6. **Tesouro** Metade.

Nezumi: Habilidades de Raça

Constituição +2, Destreza +1, Inteligência –1.

Empunhadura Poderosa. Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua (por exemplo, uma arma aumentada para uma criatura Pequena ou Média), a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para –2. Caso receba esta habilidade novamente, a penalidade diminui para 0.

Pequeno, Mas Não Metade. Seu tamanho é Pequeno, mas seu deslocamento se mantém 9m e você recebe resistência a medo +5 contra criaturas maiores que você e +2 em Intimidação.

Roedor. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Além disso, quando faz um acerto crítico com sua mordida, você deixa a armadura da vítima avariada ou, se ela estiver sem armadura, aumenta em +1 o multiplicador desse crítico.

Sentidos Murídeos. Você recebe faro e visão na penumbra.

Longevidade. Normal.

Devotos. Arsenal, Megalokk, Tenebra.

Nezumi Brutamontes — ND 4

Humanoide (nezumi) Pequeno

Iniciativa +5, **Percepção** +4, faro, visão na penumbra
Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +4, resistência a medo de criaturas maiores +5
Pontos de Vida 140
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Marreta +16 (3d8+6) e mordida +16 (1d6+3, 19).
Estocada Invertida (Reação) Uma vez por rodada, se acertar um ataque com sua marreta, o nezumi brutamontes pode fazer um ataque em outra criatura usando a ponta do cabo da arma (ataque +16, dano 2d8+6, impacto).
Roedor Quando o nezumi brutamontes faz um acerto crítico com sua mordida, deixa a armadura da vítima avariada ou, se ela estiver sem armadura, aumenta em +1 o multiplicador desse crítico.

For 3, Des 1, Con 3, Int –1, Sab 0, Car –1

Perícias Atletismo +7, Intimidação +5.
Equipamento Gibão de peles, marreta aumentada. **Tesouro** Metade.

Oni

"Demônio sórdido! Nem seus insultos, nem sua violência podem salvá-lo hoje!"

— Hajirou Nagashi, samurai executor

Os humanoides imensos e abrutalhados são muito parecidos com ogros, mas há diferenças óbvias — sendo a mais marcante sua pele azulada ou avermelhada. Também têm cabelos negros, lisos e compridos, e um par de chifres longos. Vestem armaduras de placas sobrepostas e empunham machados de batalha.

Oni são demônios que assolam Tamu-ra, mas também podem surgir em Arton. Originários de outros mundos, chegam aqui com objetivos variados — mas sempre envolvendo atos malignos. Também existem oni nascidos das maldades cometidas em Arton: quanto pior o crime, mais poderoso o demônio. E, enquanto houver mal no mundo, oni sempre vão ressurgir.

Estes seres maléficos são opostos à honra, praticamente incapazes de realizar um ato digno. Qualquer coisa que digam é insulto, provocação ou mentira. Lutam sujo, fazendo emboscadas, causando distrações, atacando pelas costas.

Oni podem ser invocados praticando atos extremamente malignos ou rituais específicos, mas apenas magias avançadas podem mantê-los sob controle. No passado, em seu desespero, conjuradores tamuranianos chegaram a invocar bandos de oni para lutar contra a Tormenta. Aqueles que não foram destruídos apenas abraçaram a corrupção, juntando-se às forças invasoras.

Oni — ND 5

Espírito Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3, faro, visão na penumbra
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5, imunidade a doenças, fogo e veneno, redução de dano 5
Pontos de Vida 200
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +17 (1d12+16, x3) e chifres +17 (1d6+10 mais doença).
Ataque Pesado (Livre) Quando acerta um ataque de machado de guerra, o oni faz a manobra derrubar ou empurrar contra o alvo (teste +19).
Avesso à Honra Os ataques do oni causam +1d10 pontos de dano de trevas contra devotos de Lin-Wu e personagens que sigam algum código de conduta (como Código de Honra ou Código do Herói).
Doença Uma criatura atingida pelos chifres do oni é exposta à doença calafrio diabólico (veja *Tormenta20*, p. 318).

For 5, Des 1, Con 3, Int 0, Sab –1, Car –2

Perícias Atletismo +9, Intimidação +7.
Equipamento Machado de guerra. **Tesouro** Padrão.

Aka Oni

ND 9

Espírito (lefeu) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +14, faro, visão na penumbra
Defesa 35, **Fort** +21, **Ref** +16, **Von** +9, redução de dano 10
Pontos de Vida 360
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tetsubo +28 (1d12+18, x3 mais 1d6 matéria vermelha), duas pinças +28 (1d4+13) e chifres +28 (1d6+13 mais doença).
Ataque Pesado (Livre) Quando acerta um ataque de tetsubo, o aka oni faz a manobra derrubar ou empurrar contra o alvo (teste +30).
Avesso à Honra Os ataques do oni causam +1d10 pontos de dano de trevas contra devotos de Lin-Wu e personagens que sigam algum código de conduta (como Código de Honra ou Código do Herói).
Doença Uma criatura atingida pelos chifres do oni é exposta à doença infecção escarlate.
Insanidade da Tormenta 2d6 PM (Von CD 28 evita).

For 7, Des 1, Con 3, Int –1, Sab 1, Car –4

Perícias Atletismo +15, Intimidação +11.
Equipamento Gibão de peles, tetsubo aumentado de matéria vermelha. **Tesouro** Nenhum.

Oni

Tengu

"Como essas coisas-corvos estridentes conseguem lutar tão BEM?"

— Sigmund Egill, humano guerreiro

O vulto humanoide é escuro como a noite, todo coberto de penas profundamente negras. Tem cabeça de corvo e grandes asas às costas. Usa armadura tamuraniana tradicional e empunha uma bela espada katana. A postura é ereta e confiante, até mesmo digna, em oposição ao aspecto animalesco.

Este povo alado de homens-corvos é formado por guerreiros habilidosos, orgulhosos de suas técnicas. Eram honrados no passado, mas os horrores da Tormenta talvez tenham sido demasiados para eles. Hoje atuam como bandoleiros, atacando viajantes e vilarejos. No entanto, por preferirem usar as melhores armas e armaduras, seus alvos favoritos são guerreiros e cavaleiros bem equipados, que os tengu enfrentam sem nenhum temor — alguns deles até mesmo buscando novos desafios longe de Tamu-ra. É o chamado Caminho do Céu, parte da cultura tengu: viajar pelos céus de forma nômade em busca de novidades e vivências.

Quase todos os tengu empunham boas espadas, mas alguns lutam desarmados. Derrotar um tengu não é façanha simples; muitos guerreiros sonham em vencer tal duelo, acreditando ser o melhor teste para suas habilidades (e também um meio de conseguir boas armas).

Alguns bandos tengu são liderados por um daitengu, mais poderoso e capaz de conjurar magias.

Tengu

Tengu: Habilidades de Raça

Destreza +2, Inteligência +1.

Asas Desorientadoras. Quando estão livres, suas asas podem ser usadas para distrair seus oponentes. Se não estiver usando-as para voar, você recebe os benefícios de Finta Aprimorada. Se tiver esse poder, em vez disso o bônus em Enganação para fintar aumenta para +5.

Caminhante do Céu. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m. Você precisa de espaço para abrir suas asas; quando paira ou voa, ocupa o espaço de uma criatura de uma categoria de tamanho maior que a sua.

Espírito Corvino. Você é uma criatura do tipo espírito e recebe visão no escuro e +2 em Percepção.

Longevidade. Normal.

Devotos. Arsenal, Khalmyr, Lin-Wu, Tanna-Toh, Valkaria, Wynna.

Tengu Bandoleiro — ND 6

Espírito (tengu) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +12, **Ref** +19, **Von** +5
Pontos de Vida 51
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Katana x2 +25 (2d10+21, 19).
Asas Desorientadoras Se não estiver usando suas asas para voar, o tengu bandoleiro pode fintar como ação de movimento.
Ataque Reflexo (Reação) Uma vez por rodada, o tengu pode fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo em seu alcance natural que esteja desprevenido ou que se mova voluntariamente para fora desse alcance.
Imprevisível como o Vento Uma vez por rodada, quando não está voando e faz um ataque ou uma finta, o tengu pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

For 2, Des 4, Con 1, Int 2, Sab 0, Car –1

Perícias Acrobacia +9, Enganação +6, Sobrevivência +5.
Equipamento Katana. **Tesouro** Padrão.

Daitengu — ND 8

Espírito (tengu) Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +11, visão no escuro
Defesa 32, **Fort** +8, **Ref** +21, **Von** +15
Pontos de Vida 222
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Pontos de Magia 64
Corpo a Corpo Duas katanas +26 (2d10+24, 19).
Asas Desorientadoras Se não estiver usando suas asas para voar, o daitengu pode fintar como ação de movimento.
Ataque Reflexo (Reação) Uma vez por rodada, o daitengu pode fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo em seu alcance natural que esteja desprevenido ou que se mova voluntariamente para fora desse alcance.

Imprevisível como o Vento Uma vez por rodada, quando não está voando e faz um ataque ou uma finta, o daitengu pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Magias Como um bruxo de 8º nível (CD 28). Seu foco arcano é sua katana.

- *Primor Atlético (Movimento, 2 PM)* O daitengu salta e pousa em alcance corpo a corpo de uma criatura em alcance curto. Se fizer um ataque corpo a corpo contra essa criatura neste turno, ele recebe os benefícios e penalidades de uma investida e causa um dado extra de dano do mesmo tipo com este ataque.
- *Resistência a Energia (Padrão, 6 PM)* Até o fim da cena, criaturas escolhidas em alcance curto recebem redução de dano 10 contra ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas, à escolha do daitengu.
- *Soco de Arsenal (Padrão, 4 PM)* O alcance natural do daitengu aumenta para 4,5m até o fim da cena.
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* O daitengu pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

For 2, Des 6, Con 2, Int 4, Sab 1, Car 0

Perícias Acrobacia +14, Enganação +10, Misticismo +14, Sobrevivência +9.

Equipamento Katana ×2. **Tesouro** Padrão.

Dragão Celestial

"Poupe-os, meu senhor Lin-Wu, eu imploro. Poupe sua gente. A honra vai guiá-los. A honra vai salvá-los."

— Tekametsu, dragão celestial

A grande forma escamada e colorida lembra um dragão — e realmente é, mas também algo diferente. Muito mais alongado, como uma imensa serpente. Ostenta uma juba brilhante, alaranjada, de onde emergem galhadas. Tem barbatanas de peixe, mas grandes como velas de juncos. Mesmo sem asas, voa de forma harmoniosa, serpenteante, como que nadando no ar.

Em outros lugares de Arton, dragões são grandes lagartos cuspidores de fogo, plenos de força elemental. O dragão de Tamu-ra, no entanto, é um espírito. Moldado à imagem e semelhança de Lin-Wu, está entre os mais antigos e poderosos seres espirituais na existência. Acredita-se que o próprio Imperador Tekametsu, regente supremo de Tamu-ra, seria na verdade um dragão celestial.

Nem todos os dragões celestiais têm sopro de chamas ou outras energias — na verdade, pouquíssimos compartilham dessa temida habilidade dos dragões do continente. Seu verdadeiro poder está na vasta capacidade espiritual, que alimenta magias impressionantes. Dragões celestiais podem executar um grande número de magias por simples vontade — isso sem mencionar suas terríveis garras e mandíbulas.

Mesmo com todo o seu poder, os dragões celestiais foram forçados a buscar refúgio no Reino de Lin-Wu durante o ataque da Tormenta. Ali eles permaneceram, manifestando-se no mundo material apenas em momentos críticos, geralmente para ajudar tamuranianos honrados em momentos de necessidade. Hoje, avistamentos desses dragões têm sido relatados, mas ainda são eventos raros.

Embora estejam entre os seres mais honrados da Criação, dragões celestiais estão longe de ser inofensivos. Em seu papel como mantenedores da honra, lei e ordem, são intolerantes com o crime e o mal. Mesmo heróis aventureiros podem ser alvo de sua ira: antes de decidir ajudar (ou poupar) um grupo, é possível que o dragão exija uma provação de honra.

Dragão Celestial Jovem

ND 10

Espírito Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +16, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 35, **Fort** +18, **Ref** +10, **Von** +22, imunidade a eletricidade, redução de dano 5, resistência a magia +2, vulnerabilidade a ácido

Pontos de Vida 450

Deslocamento 12m (8q), voo 36m (24q)

Pontos de Mana 75

Corpo a Corpo Mordida +29 (4d10+20, 18) e duas garras +29 (3d10+20, 18).

Magias Como um clérigo de Lin-Wu de 10º nível (CD 32).

- *Coluna de Chamas (Padrão, 10 PM)* Um cilindro com 3m de raio e 30m de altura desce dos céus em um ponto em alcance longo, causando 8d6 pontos de dano de fogo mais 8d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres na área (Ref reduz à metade).
- *Curar Ferimentos (Padrão, 10 PM)* Uma criatura adjacente cura 11d8+11 PV ou criaturas escolhidas em alcance curto curam 6d8+6.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O dragão escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Escudo da Fé (Reação, 8 PM)* Quando uma criatura em alcance curto sofre sofre um ataque, ela recebe camuflagem leve contra ataques à distância e +5 na Defesa por 1 turno.
- *Santuário (Padrão, 10 PM)* O dragão toca uma criatura. Até o fim da cena, ou até que essa criatura faça uma ação hostil, qualquer criatura que tente fazer uma ação hostil contra ela, ou contra uma área que a inclui, perde a ação (Von evita).

For 9, Des 2, Con 8, Int 4, Sab 5, Car 4

Perícias Conhecimento +15, Diplomacia +15, Intuição +16, Misticismo +15, Religião +16.

Tesouro Dobro.

Dragão Celestial Adulto

ND 15

Espírito Enorme

Iniciativa +16, **Percepção** +24, percepção às cegas (médio), visão no escuro

Defesa 50, **Fort** +24, **Ref** +15, **Von** +28, imunidade a eletricidade, redução de dano 10, resistência a magia +3, vulnerabilidade a ácido

Pontos de Vida 825

Deslocamento 12m (8q), voo 36m (24q)

Pontos de Mana 108

Corpo a Corpo Mordida +42 (4d10+30, 18) e duas garras +42 (3d10+30, 18).

Magia Acelerada (livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o dragão celestial muda a execução dela para livre.

Presença Celestial Vontade CD 42 evita.

Magias Como um clérigo de Lin-Wu de 15º nível (CD 42, limite de PM 23).

- *Coluna de Chamas (Padrão, 18 PM)* Um cilindro com 3m de raio desce dos céus em um ponto em alcance longo, causando 12d6 pontos de dano de fogo mais 12d6 pontos de dano de luz (Ref reduz à metade).
- *Curar Ferimentos (Padrão, 15 PM)* Uma criatura adjacente cura 16d8+16 PV ou criaturas escolhidas em alcance curto curam 11d8+11.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O dragão escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Escudo da Fé (Padrão, 17 PM)* O dragão recebe camuflagem leve contra ataques à distância e +8 na Defesa por 1 dia.
- *Santuário (Padrão, 10 PM)* O dragão toca uma criatura. Até o fim da cena, ou até que essa criatura faça uma ação hostil, qualquer criatura que tente fazer uma ação hostil contra ela, ou contra uma área que a inclui, perde a ação (Von evita).
- *Viagem Planar (Padrão, 12 PM)* O dragão e até 5 criaturas voluntárias que ele esteja tocando viajam para outro Plano.

For 12, Des 2, Con 8, Int 6, Sab 7, Car 6

Perícias Conhecimento +22, Diplomacia +22, Intuição +23, Misticismo +22, Religião +23.

Tesouro Dobro.

Alma Acorrentada, Bandido, Bruxo da Tormenta, Capanga, Chefe do Crime, Infecto, Irukanjin, Kaiju, Lefeu Geraktril*, Lefeu Burodron, Lefeu Ezzayn, Lefeu Hurobakk, Lefeu Morgadrel, Lefeu Thuwarokk*, Lefel Veridak, Lefeu Uktril*, Lefeu Veridak, Maníaco Lefou*, Otyugh*, Reishid, Senhor do Gigante Rubro, Zyrrinaz.

Dragão Celestial Venerável

ND 20

Espírito Enorme

Iniciativa +20, **Percepção** +28, percepção às cegas (longo), visão no escuro

Defesa 60, **Fort** +28, **Ref** +21, **Von** +34, imunidade a eletricidade, redução de dano 20, resistência a magia +4, vulnerabilidade a ácido

Pontos de Vida 1.300

Deslocamento 12m (8q), voo 48m (32q)

Pontos de Mana 143

Corpo a Corpo Mordida +52 (8d12+45, 18) e duas garras +52 (8d12+45, 18).

Bombardeio Celestial (Completa) O dragão celestial cria 6 esferas de essência que ficam flutuando ao seu redor até o fim da cena. Uma vez por rodada, ele pode gastar uma ação de movimento para disparar uma dessas esferas em uma criatura em alcance longo; o alvo sofre 12d6 pontos de dano de essência e é empurrado 6m na direção oposta (Fort CD 49 evita o empurrão). Uma vez por rodada, quando é alvo de um ataque ou habilidade, o dragão pode disparar uma dessas esferas contra o atacante.

Magia Acelerada (livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o dragão celestial muda a execução dela para livre.

Presença Celestial Vontade CD 49 evita.

Sopro (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 18m sofrem 20d12 pontos de dano de eletricidade e ficam ofuscadas por 1d4 rodadas (Ref CD 49 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

Magias Como um clérigo de Lin-Wu de 20º nível (CD 49, limite de PM 30).

- *Aura Divina (Padrão, 19 PM)* O dragão celestial emana uma aura brilhante com 9m de raio até o fim da cena. O dragão e aliados devotos de Lin-Wu na área ficam imunes a encantamento e recebem +12 na Defesa e em testes de resistência (para aliados não devotos de Lin-Wu esse bônus é +7). Inimigos que entrem na área devem fazer um teste de Vontade; em caso de falha, recebem uma condição entre esmorecido, debilitado ou lento até o fim da cena. Esse teste deve ser repetido cada vez que a criatura entra novamente na área.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 15 PM)* Uma criatura adjacente cura 16d8+16 PV ou criaturas escolhidas em alcance curto curam 11d8+11.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O dragão escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Escudo da Fé (Padrão, 25 PM)* O dragão recebe camuflagem leve contra ataques à distância e +12 na Defesa por 1 dia.
- *Intervenção Divina (Padrão, 15 PM)* O dragão pede para Lin-Wu interceder diretamente. Pode curar todos os PV e condições de até 10 criaturas em alcance longo (este efeito cura mortos-vivos, em vez de causar dano), dissipar os efeitos de qualquer magia de 4º círculo ou menor ou algo ainda mais poderoso (nesse caso, exige o sacrifício de 2 PM).
- *Katana Celestial (Padrão, 24 PM)* O dragão projeta quatro linhas de 30m cada em direções opostas, formando um "X" a partir dele. Criaturas nessas áreas sofrem 14d8 pontos de dano de luz (ou 14d12, se forem mortos-vivos) e ficam cegas e surdas até o fim da cena (Ref reduz à metade e evita as condições).

Habilidades de Dragões Celestiais

• **Imunidades.** Imunidade a efeitos de atordoamento, medo, metabolismo, metamorfose e paralisia.

• **Magia Celestial.** Podem lançar magias sem palavras mágicas, gestos, concentração ou componentes materiais.

• **Metamorfose Celestial (Completa).** Podem se transformar em outras criaturas, como a magia *Metamorfose* (mas sem limitação para tamanhos menores que o seu). Dragões curiosos usam esta habilidade para se misturar nas sociedades humanoides e aprender sobre seus costumes. Um dragão morto reverte à sua forma original.

• **Presença Celestial.** A mera visão de um dragão celestial adulto ou mais velho pode fascinar ou amedrontar. Uma criatura que comece seu turno em alcance longo do dragão fica apavorada (se tiver 4 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 5 níveis ou mais) até o fim da cena. Criaturas com um código de conduta (como cavaleiros e paladinos) ou devotos de Khalmyr ou Lin-Wu em vez disso ficam fascinados, independente de seu nível (Von evita em todos os casos). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

- *Missão Divina (Padrão, 8 PM e penalidade de –1 PM)* O dragão inscreve uma marca permanente em uma criatura adjacente. Sempre que o alvo fizer uma ação contrária às obrigações e restrições de Lin-Wu, recebe uma penalidade cumulativa de –2 em todos os testes (Von evita). Uma magia que dissipe outras suprime a marca e suas penalidades por um dia; elas só podem ser totalmente removidas pelo dragão ou pela magia *Purificação*.
- *Santuário (Padrão, 10 PM)* O dragão toca uma criatura. Até o fim da cena, ou até que essa criatura faça uma ação hostil, qualquer criatura que tente fazer uma ação hostil contra ela, ou contra uma área que a inclui, perde a ação (Von evita).
- *Viagem Planar (Padrão, 12 PM)* O dragão e até 5 criaturas voluntárias que ele esteja tocando viajam para outro Plano.

For 15, Des 2, Con 10, Int 6, Sab 10, Car 7

Perícias Conhecimento +25, Diplomacia +27, Intuição +29, Misticismo +25, Religião +29.

Tesouro Dobro.

Império de Tauron

Após a morte de sua divindade maior, o outrora glorioso império dos minotauros está destroçado, decadente. Boa parte da soberania conquistada durante as Guerras Táuricas se foi. Jazendo em meio à capital, o cadáver descomunal de Tauron impede que a Tormenta destrua Tapista, mas é também uma lembrança trágica para seu povo. Um golpe em seu orgulho e uma lição de humildade para todo o sempre.

É verdade que muitos minotauros mudaram seus modos. Outros, contudo, seguem apegados ao deplorável passado de tirania e escravidão. Em meio à turbulência do império fragmentado, governadores corruptos e déspotas cruéis fazem as próprias leis em seus feudos. O tráfico escravista segue ativo, clandestino. Gladiadores sem glória ganham a vida como mercenários. Legionários enlouquecidos pela Tormenta vagam pelas estradas arruinadas, atacando tudo que encontram.

Não bastasse o caos em seu próprio território, a tragédia dos minotauros se derrama sobre o restante de Arton — onde vítimas são capturadas como novos escravos para os tiranos, e desertores rondam os ermos saqueando e pilhando como bandidos comuns.

Arqueiro Escravo

"Vocês são a mais absoluta vergonha para Lenórienn! E agora vão pagar!"
— Valhaha, elfo caçador

É uma visão estranha, perturbadora. Uma elfa trajando a armadura segmentada tapistana. Ela não traz o olhar derrotado dos escravos; em vez disso, parece resoluta em servir às legiões enquanto coloca uma nova flecha no arco.

Quando a Deusa dos Elfos se entregou como escrava a Tauron, buscando sua proteção, muitos elfos sobreviventes à queda de Lenórienn seguiram seu exemplo. Procurando a melhor forma de servir a seus novos mestres, aprenderam logo que minotauros acham desonrado usar quaisquer armas de ataque à distância. Assim, os elfos tomaram para si mesmos esse fardo "indigno", ao mesmo tempo preservando suas próprias tradições de arquearia. Acabariam se tornando uma espécie de força de elite dentro das legiões — isto é, até onde guerreiros escravizados podiam ser considerados dessa forma.

A traição de sua antiga deusa sobre Tauron reforçou a convicção dos arqueiros escravos — quase como se também fossem responsáveis pela deslealdade de Glórienn. Tornaram-se fanáticos, dispostos a dedicar e sacrificar suas vidas para pagar essa dívida de honra. Sem muita surpresa, esses arqueiros são considerados traidores pelos demais elfos.

Restam poucos destes arqueiros no Império. São designados para acompanhar legionários em missões importantes, provendo suporte à infantaria.

Arqueiro Escravo — ND 5

Humanoide (elfo) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +7, visão na penumbra
Defesa 24, **Fort** +6, **Ref** +16, **Von** +11
Pontos de Vida 36
Deslocamento 12m (8q)

À Distância Arco longo x2 +21 (2d6+15, x3).
Disparo Preciso O arqueiro escravo faz ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade de –5 no teste de ataque.
Flecha Amiga (Reação) Uma vez por rodada, quando um aliado em alcance médio ataca um inimigo, o arqueiro escravo faz um ataque de arco longo contra esse mesmo inimigo.
Minha Vida Pela Legião (Reação) Uma vez por rodada, quando um aliado adjacente ao arqueiro escravo é atingido por um efeito que causa dano, o arqueiro sofre esse dano no lugar do aliado.

For –1, **Des** 5, **Con** 1, **Int** 2, **Sab** 0, **Car** –1

Equipamento Arco longo, couraça, flechas x20. **Tesouro** Nenhum.

Arqueira Escrava

Centurião

"O exército mais poderoso de Arton? Esses dias são coisa distante, amigão!"

— Selginn Lan'ze, osteon bardo

Ainda que as legiões pareçam formadas por soldados absolutamente iguais, com as mesmas armaduras, lanças e escudos, um deles se adianta. Um minotauro ainda maior e mais orgulhoso, ostentando um manto tinto sobre os ombros largos e uma crista emplumada no elmo de bronze. Quando ergue o gládio para ordenar o ataque, fica claro que não pretende apenas liderar, mas também lutar.

O centurião é um comandante de legionários, mas também um valoroso guerreiro de elite, que luta nas linhas de frente. Embora se beneficie das táticas tapistanas de combate em equipe, é também um lutador solo habilidoso. Astuto e experiente, logo reconhece o adversário mais perigoso, orientando os companheiros para neutralizá-lo — ou tomando a tarefa para si mesmo.

Diferente de muitos legionários, quase nenhum centurião abandonou sua pátria. Atuam em posições importantes, como capitães ou guarda-costas, gozando de privilégios e (quase sempre) fazendo por merecê-los. Será raro encontrá-los longe das terras imperiais, exceto liderando equipes em missões de grande importância.

Legionário e Centurião

Centurião

ND 3

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +2, faro
Defesa 23, **Fort** +15, **Ref** +4, **Von** +8
Pontos de Vida 100
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Gládio +14 (1d6+5, 19/x3) e chifres +14 (1d6+5).
À Distância Azagaia +10 (1d6+5).
Coordenar Ataque (Movimento) O centurião coordena os ataques de uma falange da qual esteja participando. Até o próximo turno do centurião, sempre que um participante da falange fizer um ataque, pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.
Falange (Movimento) Se o centurião estiver usando um escudo e adjacente a um aliado com esta habilidade, pode formar uma falange com esse aliado. Enquanto estiverem adjacentes um ao outro, os participantes da falange recebem +2 na Defesa e em testes de resistência.
Ordens (Movimento) O centurião grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

For 5, Des 0, Con 4, Int 2, Sab 0, Car 0

Perícias Atletismo +10, Guerra +7.
Equipamento Azagaia x3, escudo pesado, gládio certeiro, loriga segmentada. **Tesouro** Padrão.

Centurião de Elite

ND 7

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +9, faro
Defesa 32, **Fort** +20, **Ref** +8, **Von** +13, imunidade a encantamento, redução de dano 5
Pontos de Vida 250
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Gládio +23 (2d8+16, 19/x3) e chifres +23 (2d6+16).
À Distância Azagaia +23 (1d6+14).
Coordenar Ataque (Movimento) O centurião de elite coordena os ataques de uma falange da qual esteja participando. Até o próximo turno do centurião, sempre que um participante da falange fizer um ataque, pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.
É Proibido Morrer Aliados em alcance médio do centurião recebem RD 5.
Falange (Movimento) Se o centurião estiver usando um escudo e adjacente a um aliado com esta habilidade, pode formar uma falange com esse aliado. Enquanto estiverem adjacentes um ao outro, os participantes da falange recebem +2 na Defesa e em testes de resistência.
Ordens (Movimento) O centurião grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

For 6, Des 0, Con 5, Int 3, Sab 0, Car 1

Perícias Atletismo +15, Guerra +12.
Equipamento Azagaia x3, escudo pesado, gládio certeiro, loriga segmentada reforçada. **Tesouro** Dobro.

Medo de Altura

Todos os minotauros possuem um temor instintivo de alturas. Enquanto estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o minotauro fica abalado.

Fúria de Tauron

"Aquilo que ele está conjurando se parece com… não, não pode ser! Ele morreu!"

— Nymme Ergech, qareen paladina de Tanna-Toh

A aparição flutuante tem o aspecto de um crânio bovino envolto em chamas macabras, espectrais. Impossível não notar a semelhança com o próprio Deus da Força.

Óbvio: a presença do cadáver gigantesco de um deus, em pleno coração do Império, não poderia deixar de ter consequências sobrenaturais.

"Fúrias de Tauron" é como são chamados estes estranhos mortos-vivos, surgidos logo após a morte do deus minotauro. Embora sejam muito mais comuns nas proximidades do cadáver titânico, também passariam a surgir em outras regiões de Arton — pois não há evento relacionado a um deus maior que não afete o mundo inteiro. Sozinhos ou em pequenos bandos, podem assombrar antigos templos de Tauron ou perseguir ex-escravos.

Após estudos muito recentes, alguns arcanistas e clérigos encontraram formas de invocar estes espíritos para uso em combate.

Fúria de Tauron

ND 4

Morto-vivo Pequeno

Iniciativa +14, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +8, **Ref** +15, **Von** +4, incorpóreo, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 30
Deslocamento voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Chifres espectrais +15 (2d8+7 fogo mais 2d8+7 trevas).
Chamas Espectrais Os chifres espectrais da fúria de Tauron contam como uma arma mágica. Além disso, uma criatura viva atingida pelos chifres fica desprevenida por 1 rodada e em chamas (Fort CD 20 evita).
Debandada Flamejante (Completa) A fúria percorre até o dobro do seu deslocamento em linha reta, golpeando todas as criaturas em seu caminho. Ela faz um único teste de ataque de seus chifres espectrais e compara com a Defesa de cada criatura nos espaços por onde passou.
Apagar a Chama Quando sofre dano de frio, a fúria fica debilitada e lenta por 1 rodada.

For –, Des 5, Con 2, Int –1, Sab 1, Car 3

Tesouro Nenhum.

Estouro de Fúrias de Tauron

ND 8

Morto-vivo Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 30, **Fort** +15, **Ref** +19, **Von** +10, incorpóreo, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 76
Deslocamento voo 12m (8q)

Corpo a Corpo [bando] Chifres espectrais +27 (4d8+14 fogo mais 4d8+14 trevas).
Chamas Espectrais Os chifres espectrais do estouro de fúrias de Tauron contam como uma arma mágica. Além disso, uma criatura viva atingida pelos chifres fica desprevenida por 1 rodada e em chamas (Fort CD 28 evita).
Debandada Flamejante (Completa) O estouro percorre até o dobro do seu deslocamento em linha reta, golpeando todas as criaturas em seu caminho. Ele faz um único teste de ataque de seus chifres espectrais e compara com a Defesa de cada criatura nos espaços por onde passou.
Apagar a Chama Quando sofre dano de frio, o estouro fica debilitado e lento por 1 rodada.

For –, Des 5, Con 2, Int –1, Sab 1, Car 3

Tesouro Nenhum.

Fúrias de Tauron

Gladiador Táurico

"Meu braço? Amputado? Bobagem, foi só um golpe de sorte e um arranhão!"
— Firion Liantar, elfo bucaneiro

É um guerreiro minotauro, mas claramente não um legionário. A armadura é elegante, mas sumária, exibindo muito da musculatura oleada. O elmo fechado e ornamentado deixa expostos apenas os chifres. Traz um tridente dourado em uma mão e uma rede na outra.

Combates de arena são entretenimento popular em quase todas as grandes cidades de Arton, mas nenhum povo levou esse esporte a patamares tão elevados quanto os minotauros. Mesmo após a destruição da capital, o Coliseu de Tiberus permanece até hoje como o maior anfiteatro de jogos no mundo conhecido. Com a nação tapistana arruinada, imersa em miséria e pesadelo, entreter as massas é mais importante do que nunca.

Lutador profissional de elite, o gladiador é um artista, mas também um duelista de habilidade extrema. Ainda que muitos combates de arena sejam encenações, ele é um mestre das acrobacias, esquivas e fintas. Sabe manejar suas armas para causar ferimentos superficiais ou profundos. Em vez das espadas e lanças comuns das legiões, escolhe as armas mais impressionantes e exóticas.

Nem todos os gladiadores são minotauros, e nem todos aqueles de outras raças são escravos. Para manter o interesse do público, agenciadores de Tiberus vasculham o Reinado em busca de combatentes hábeis e exóticos, com propostas lucrativas (ou, em casos extremos, sua captura). O oposto também ocorre — muitos gladiadores abandonaram a decadente Tapista para atuar em outras arenas, ou como guerreiros de aluguel.

Gladiador Táurico

ND 10

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +9, faro
Defesa 34, **Fort** +20, **Ref** +16, **Von** +12, imunidade a medo, redução de dano 5
Pontos de Vida 390
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tridente +29 (2d8+18), chifres +29 (2d6+18).
À Distância Rede +29 (enredar, veja *Tormenta20*, p. 150).
Agitar a Torcida (Movimento) O gladiador táurico faz um teste de Atuação e recebe uma quantidade de PV temporários igual ao resultado. *Recarga (usar Estilo Espetacular e Sangue e Areia contra o mesmo inimigo).*
Estilo Espetacular (Completa) O gladiador ataca uma criatura com o tridente, o chifre e a rede. Se acertar o ataque de rede e enredar o alvo, pode fazer um ataque adicional de tridente contra ele.
Sangue e Areia Quando acerta um ataque de tridente em um inimigo enredado por sua rede, o gladiador deixa a vítima sangrando.

For 4, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 0, Car 4

Perícias Atletismo +15, Atuação +15, Intimidação +15.
Equipamento Couraça, rede, tridente cruel e equilibrado. **Tesouro** Padrão.

Gladiador Táurico

Legionário

"Ei, você, minotauro! Agora você me vê, agora não vê mais!"

— Zayronn, hynne ladino

Alto e sólido como um muro, envergando uma orgulhosa loriga segmentada, o soldado minotauro avança empunhando lança e escudo. Apesar da face animalesca, bovina, pode-se notar em seus olhos uma mente astuta e disciplinada.

Até tempos recentes, não havia em Arton força militar mais temida que as legiões de Tapista. Mesmo hoje, após a queda de Tauron e a ascensão da Supremacia Purista, estrategistas ainda julgam difícil dizer qual seria o exército mais poderoso.

Os legionários do Império são guerreiros — mas, acima de tudo, soldados — altamente treinados para combater em grandes números. Lutam de forma mais eficaz com um companheiro ao lado, cada um usando o escudo para proteger o outro, avançando sobre o inimigo como uma muralha de aço. Mesmo em pequenos grupos, ainda conseguem realizar manobras que multiplicam sua força, em vez de apenas somá-la.

Milhares de legionários ainda servem ao Império de Tauron com lealdade inabalável, seja obedecendo ao poder central do Triunvirato, seja sob jugo dos inúmeros governadores e déspotas. Mas também é verdade que, frente à devastação e corrupção de sua pátria, muitos desertaram. Vagam pelo Reinado em pequenos grupos, aceitando contratos como mercenários, guarda-costas ou — o fundo do poço para estes outrora orgulhosos combatentes — reduzidos a assaltantes de beira de estrada.

Legionário

ND 1

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +1, faro
Defesa 19, **Fort** +10, **Ref** +2, **Von** +4
Pontos de Vida 12
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Gládio +10 (1d6+5, 19/x3) e chifres +10 (1d6+5).
À Distância Azagaia +10 (1d6+5).
Falange (Movimento) Se o legionário estiver usando um escudo e adjacente a um aliado com esta habilidade, pode formar uma falange com esse aliado. Enquanto estiverem adjacentes um ao outro, os participantes da falange recebem +2 na Defesa e em testes de resistência.
Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o legionário fica abalado.

For 4, Des 0, Con 3, Int 1, Sab –1, Car 0

Equipamento Azagaia x3, escudo pesado, gládio, loriga segmentada. **Tesouro** Metade.

Decúria

ND 5

Humanoide (minotauro) Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +3, faro
Defesa 22, **Fort** +12, **Ref** +4, **Von** +6
Pontos de Vida 60
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo [Bando] Gládio +20 (2d6+10, 19/x3) e chifres +20 (2d6+10).
À Distância [Bando] Azagaia +20 (2d6+10).
Disciplina Militar Quando usa a ação agredir sob efeito da habilidade Ordens (veja Centurião), a decúria pode fazer um ataque adicional de gládio.
Falange (Movimento) A decúria assume uma formação defensiva. Enquanto tiver pelo menos metade de seus PV, ela recebe +2 na Defesa e em testes de resistência.
Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), a decúria fica abalada.

For 4, Des 0, Con 3, Int 1, Sab –1, Car 0

Equipamento Azagaia x3, escudo pesado, gládio, loriga segmentada (1d10 de cada). **Tesouro** Metade.

Legionário Insano

"Vamos acabar logo com esses malucos, quero voltar para minha cervejaria!"

— Werner Brahmorim, anão inventor

Parece apenas mais uma patrulha de legionários, como tantas outras nas estradas imperiais. No entanto, mesmo à distância, vocês percebem algo errado. Os minotauros movem-se trôpegos, cambaleantes. Rosnam palavras e maldições ininteligíveis. E quando erguem a cabeça, na escuridão dos elmos, os olhos brilham como brasas vermelhas.

Quando a Tormenta se derramou sobre Tiberus, milhares de legionários avançaram para proteger o Império. Para um número incontável destes, bastou um vislumbre do inferno aberrante para despedaçar toda e qualquer sanidade. Em apenas um momento, soldados fortes e metódicos tornaram-se loucos assassinos.

Legionário Insano

Legionários insanos são comuns nas terras do Império e além — surgem de súbito em qualquer lugar, podendo até mesmo emergir de algum beco em plena capital! Convertidos em monstros pela loucura da Tormenta, não passam de matadores sanguinários, levados a "patrulhar" estradas e lutar juntos por algum resquício da antiga disciplina militar. Casos de vilas destruídas por estes maníacos têm sido cada vez mais numerosos, muitas vezes levando governadores e regentes a contratar aventureiros para caçá-los.

Legionário Insano

ND 8

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +7, faro
Defesa 30, **Fort** +20, **Ref** +16, **Von** +7, imunidade a medo, resistência a magia +5
Pontos de Vida 80
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Gládio x2 +27 (1d8+16, 19/x3) e chifres +27 (1d6+14).
Desapego à Vida O legionário insano não fica inconsciente quando é reduzido a 0 PV ou menos e só morre quando é reduzido a -40 PV.
Olhar Desesperador (Livre) Uma vez por rodada, o legionário encara um inimigo em alcance curto, que fica apavorado por 1 rodada e então abalado (Von CD 26 reduz para abalado por 1 rodada e o alvo fica imune a esta habilidade até o fim da cena).
Retribuição Ensandecida (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano de um inimigo adjacente, o legionário pode usar uma ação agredir contra essa criatura.

For 7, Des 2, Con 6, Int –1, Sab –1, Car –3

Equipamento Gládio, loriga segmentada. **Tesouro** Metade.

Minaura

Minauro

"Fui embora daquele reino maldito porque sou minaura. Achavam que eu era a mais fraca, mas agora vamos ver!"
— Minara Minostini, minaura guerreira

Ela lembra uma humana robusta, como a maioria dos minotauros. Também tem cabeça bovina, mas com olhos grandes e expressivos, focinho curto e chifres menores que aqueles vistos em minotauros. Tem pés humanos calçando sandálias. Veste armadura de couro e empunha algo que, se não fosse absurdo, poderia ser um canhão.

Minotauros precisam de fêmeas humanas, ou meio-elfas para se reproduzir — pois, não existem minotauros fêmeas. Filhos do sexo masculino são minotauros. Filhas do sexo feminino são humanas. No entanto, em raras ocasiões, uma criatura totalmente nova vem à luz.

Os meios-minotauros, ou minauros, lembram humanos com traços táuricos. Não demonstram a grande força da raça de Tauron, mas também estão livres de suas fraquezas. E, diferente destes, podem ter qualquer sexo. Já foram considerados aberrações, "coisas que não deveriam existir" — preconceito que ficou no passado, exceto para os mais intolerantes.

Quando nascidos e criados no Império de Tauron, meios-minotauros agem e se comportam como seus pais, demonstrando disciplina, honra e orgulho. No entanto, talvez por sua força física inferior, sentem mais necessidade

de demonstrar suas capacidades, competindo com minotauros "puros" o tempo todo. Sua parte humana também pode levar a uma curiosidade imprudente por assuntos "proibidos" para o povo táurico, como armas de longo alcance, magia arcana ou talentos ladinos. De fato, minauros tendem a mostrar comportamento mais diverso, desenvolvem gostos e aversões imprevisíveis.

Minauros e minotauros não se relacionam bem. Mesmo o minotauro mais nobre e generoso não consegue disfarçar a mágoa, considerando os minauros inferiores, dignos de pena. Minauros são tratados como doentes, inválidos ou "irmãozinhos" pequenos — o que eles detestam! Por isso preferem deixar o convívio com minotauros para viver entre outras raças, onde sua força acima da média é respeitada e bem-vinda.

Se resolvem ser aventureiros, minauros ficam muito à vontade em grupos formados por pessoas diversas. Entendem que sua grande força é importante para a equipe, adotando classes combativas, mas também podem "nadar contra a corrente" e seguir carreiras totalmente contrárias à raça dos pais, como arcanistas, bardos, inventores e ladinos.

Minauro: Habilidades de Raça

Força +1, +1 em dois atributos.

Faro. Você tem olfato apurado. Contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha.

Mente Aberta. Você recebe +2 em Diplomacia e Investigação.

Plurivalente. Você recebe um poder geral a sua escolha.

Longevidade. Normal.

Devotos. Qualquer.

Minauro Arcanista — ND 3

Humanoide (minauro) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +6, faro
Defesa 17, **Fort** +9, **Ref** +4, **Von** +15
Pontos de Vida 64
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 34
Corpo a Corpo Espada curta +7 (1d6+2, 19).
Magias Como um mago de 5º nível (CD 20 limite de PM 5).

- *Armadura Arcana (Reação, 2 PM)* O minauro recebe +5 na Defesa contra o próximo ataque que sofrer.
- *Bola de Fogo (Padrão, 5 PM)* O minauro causa 8d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas em um raio de 6m em alcance médio (Ref reduz à metade).
- *Explosão de Chamas (Padrão, 3 PM)* Criaturas em um cone de 6m sofrem 3d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref reduz dano à metade e evita a condição).
- *Primor Atlético (Padrão, 4 PM)* Até o fim da cena, o deslocamento do minauro muda para 18m, ele recebe +10 em Atletismo e quando faz testes de perícias baseadas em Força, Destreza e Constituição (exceto testes de ataque e resistência) rola dois dados e usa o melhor.

For 2, Des 0, Con 2, Int 4, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +5, Conhecimento +9, Diplomacia +5, Investigação +11, Misticismo +9.
Equipamento Essência de mana, espada curta, varinha arcana. **Tesouro** Padrão.

Minauro Ladino — ND 6

Humanoide (minauro) Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +5, faro
Defesa 25, **Fort** +8, **Ref** +18, **Von** +10, evasão aprimorada
Pontos de Vida 147
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta 2x +18 (2d6+15, 19).
Ataque Furtivo +3d6.
Bombardeiro Veloz (Padrão) O minauro ladino saca uma de suas bombas e a arremessa em alcance curto. Uma bomba de fumaça gera fumaça espessa em um raio de 6m até o fim da cena (veja a página 396) e uma bomba causa 6d6 pontos de dano de impacto em todas as criaturas em um raio de 3m (Ref CD 24 reduz à metade).
Fuga Formidável (Completa) Até o fim da cena, o minauro ladino recebe +3m em seu deslocamento, +5 em Acrobacia e Atletismo e ignora penalidades em movimento por terreno difícil. Ele perde esses benefícios se fizer uma ação que não seja diretamente relacionada a fugir.
Mãos Leves O minauro ladino faz testes de Ladinagem como uma ação livre. Além disso, ele não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal e reduz a penalidade por atacar e fazer outras ações chamativas para –10.
Pirueta Defensiva (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano de um ataque, o minauro reduz esse dano à metade.

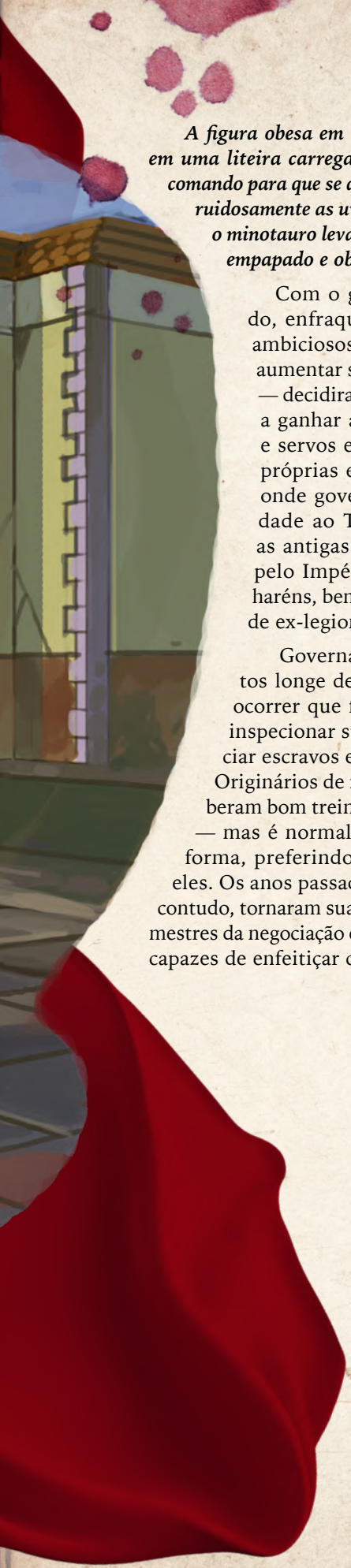
For 2, Des 4, Con 2, Int 3, Sab 0, Car –1

Perícias Acrobacia +11, Atletismo +7, Diplomacia +6, Furtividade +11, Investigação +10, Jogatina +6, Ladinagem +11.
Equipamento Bomba x3, bomba de fumaça x3, espada curta, gazua. **Tesouro** Padrão.

GOVERNADOR CORRUPTO

"Seu harém? Tentador, mas devo declinar do convite. Prefiro beijar um otyugh."

— Alicia Niamm, medusa bucaneira



A figura obesa em toga elegante, transportada em uma liteira carregada por escravos, acena um comando para que se detenham. Enquanto mastiga ruidosamente as uvas recebidas de uma esposa, o minotauro leva uma mão enorme ao queixo empapado e observa vocês com interesse.

Com o governo central fragilizado, enfraquecido, muitos senadores ambiciosos — que buscavam apenas aumentar seu próprio poder e riqueza — decidiram que não havia mais nada a ganhar ali. Reuniram suas posses e servos e estabeleceram províncias próprias em áreas rurais afastadas, onde governam sem qualquer lealdade ao Triunvirato. Seguem com as antigas práticas hoje condenadas pelo Império, mantendo escravos e haréns, bem como uma guarda pessoal de ex-legionários e outros capangas.

Governadores raramente são vistos longe de suas mansões, mas pode ocorrer que façam viagens breves para inspecionar suas propriedades ou negociar escravos em mercados clandestinos. Originários de famílias ricas, muitos receberam bom treino de combate na juventude — mas é normal que hoje estejam fora de forma, preferindo que sua escolta lute por eles. Os anos passados em debates no senado, contudo, tornaram sua mente e língua afiadas; são mestres da negociação e intimidação, praticamente capazes de enfeitiçar com suas palavras.

Governador Corrupto — ND 6

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +7, faro
Defesa 18, **Fort** +12, **Ref** +6, **Von** +18
Pontos de Vida 122
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +19 (1d4+12, 19) e chifres +18 (1d6+12).
Como Ousa? (Reação) Uma vez por rodada, quando um inimigo tenta usar uma ação hostil contra o governador corrupto, o governador faz um teste de Intimidação oposto à Vontade do agressor. Se o governador vencer o teste oposto, o inimigo perde a ação.
Deliberação Desnorteante (Completa) Uma vez por cena, o governador faz um discurso elaborado que deixa todos os inimigos em alcance curto pasmos por 1 rodada e desprevenidos pela cena (Von CD 24 anula).
Guarda Pessoal O governador está sempre acompanhado de quatro legionários (veja a página 172), que não contam para o cálculo de XP e tesouro do encontro.
Incitar (Padrão) O governador ordena (ou xinga, ou chicoteia…) seus subordinados para que sejam mais cruéis e eficazes. Todos os aliados do governador em alcance médio recebem +5 em testes de perícia e +1d10 em rolagens de dano por 1 rodada.
Proteja-me! (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre um ataque, o governador corrupto escolhe um aliado adjacente para se tornar o alvo desse ataque.
Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o governador fica abalado.

For 1, Des 0, Con 3, Int 3, Sab 2, Car 5

Perícias Conhecimento +8, Diplomacia +14, Guerra +8, Intimidação +17, Intuição +9, Nobreza +18.
Equipamento Adaga certeira, tabardo aprimorado, traje da corte. **Tesouro** Dobro.

Bandido, Capanga, Chefe do Crime, Fanático Lefou, Gárgula, Golem de Bronze, Maníaco Lefou*, Minotauro da Manada, Soldado Mecânico.

KOBOLDS

Kobolds são uma praga persistente em todos os pontos de Arton — especialmente após o retorno de Kallyadranoch ao Panteão. Podem ser encontrados em pequenos bandos, espreitando e saqueando nos ermos, ou povoando grandes comunidades nas profundezas de alguma masmorra.

Entre aventureiros, kobolds são tidos como os adversários mais fáceis de todos. Inimigos de heróis novatos, pequenos monstros que podem ser derrotados sem grande risco. Frequentemente são os primeiros adversários de grupos recém-formados, ainda explorando sua primeira masmorra, ainda vivendo sua primeira aventura.

Mesmo aqueles que estudam kobolds acabam por tratá-los como pestes. Um kobold sozinho dificilmente representa ameaça — não é mais esperto que um glop. Contudo, de alguma forma, seu comportamento e táticas se aprimoram quando estão em maior número. Matilhas de kobolds agem e lutam em harmonia, como se fossem uma só criatura. Empunham armas. Fabricam armadilhas. Armam emboscadas. Falam o idioma dracônico. Seguem ordens de mestres, que podem ser dragões ou devotos de Kallyadranoch.

Apesar de sua fama como "pragas menores", subestimar os kobolds é um erro que custa vidas de aventureiros todos os anos. Seus números são intermináveis. Suas variações são inesperadas e mortais. Mais importante ainda, sua simples presença pode ser sinal de que um grande dragão ronda por perto.

ARMADILHAS KOBOLDS

"Essa é a pior armadilha que eu já — AHHHHH!"
— Theikos, paladino de Valkaria

Enquanto percorre a trilha na floresta, apesar de sua atenção, um detalhe importante acaba escapando. O chão desaba sob seus pés, você despenca em um fosso não muito profundo. Sofre alguns ferimentos e prepara-se para sair, quando escuta latidos por perto.

Onde há kobolds, há armadilhas. Seus engenhos são ardilosos, mas também rústicos; com sorte e perícia, um ladino iniciante pode encontrá-los a tempo.

Convém lembrar, contudo, que a presença de uma armadilha é quase garantia de que kobolds espreitam nas redondezas. Ainda, a ativação ruidosa de uma armadilha também pode atrair outros predadores que estejam rondando por perto.

Andrajos Flamejantes Uma área repleta de trapos, aparentemente inofensivos, embebidos em combustível que se inflama quando a armadilha é acionada. Criaturas em um raio de 3m sofrem 2d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas. Reflexos CD 17 reduz o dano à metade e evita a condição; Investigação CD 15; Ladinagem CD 20; ND ¼.

Sinos Alarmantes Barbantes camuflados conectados a sinos, em latas cheias de pedras ou nas partes íntimas de um bode produzem um som estridente quando acionados. Todas as criaturas em alcance longo são alertadas pelo dispositivo e, até o fim da cena, nenhum kobold nessa área pode ser surpreendido; Reflexos CD 15 evita; Investigação/Ladinagem CD 15; ND ¼.

Geringonça Retardante Um complexo mecanismo equilibra recipientes cheios de lama pegajosa, que é derramada sobre os passantes. Criaturas em um raio de 3m ficam enredadas até remover a lama; fazer isso demora 1 minuto. Reflexos CD 17 evita; Investigação CD 17; Ladinagem CD 20; ND ¼.

Barril de Bugulentos Um barril repleto de "bugulentos" (para os kobolds, qualquer tipo de inseto venenoso) se derrama sobre uma criatura. A vítima perde 1d12 pontos de vida por veneno quando a armadilha é acionada e no início de cada um de seus turnos, até se livrar dos bugulentos, o que exige uma ação completa e passar em um teste de Destreza (CD 10). Os bugulentos também são eliminados se a vítima ficar em chamas. Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND ½.

Besunte Galinificador Essencialmente um barril cheio de um líquido viscoso misturado a penas de galinha, que se derrama sobre uma criatura. Uma armadilha extremamente humilhante, faz com que os kobolds se encham de coragem para enfrentar a vítima. Todos os kobolds recebem +2 em testes de perícia e rolagens de dano contra a vítima enquanto ela estiver coberta pelas penas (removê-las demora 1 minuto). Surpreendentemente, deixar a vítima em chamas também resolve. Reflexos CD 20 evita, Investigação/Ladinagem CD 20; ND ½.

Tronco de Árvore Simples e prática, é um atestado da "genialidade" kobold. Um tronco desce como um aríete atingindo uma linha de 6m. Criaturas nessa área sofrem 4d6 pontos de dano de impacto e ficam caídas. Reflexos CD 20 reduz o dano à metade e evita a condição; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1.

Virote Ardido Um virote lambuzado com uma pasta corrosiva atinge um dos personagens. A vítima sofre 2d6 pontos de dano de perfuração mais 2d6 pontos de dano de ácido; Reflexos CD 25 evita; Investigação CD 25; Ladinagem CD 20; ND 1.

Além das apresentadas aqui, kobolds usam as armadilhas fosso camuflado, rede e fosso profundo (veja *Tormenta20*, p. 317).

Cão de Kally

"Aqueles kobolds... tem algo maior andando entre eles. E parece que acaba de abocanhar um!!"

— Arthur Kaendros, humano clérigo de Wynna

Quando o bando de humanoides-cães-lagartos raivosos emerge da vegetação, algo maior toma a dianteira. Uma fera semelhante aos kobolds no aspecto canino e reptiliano, mas quadrúpede e muito maior. Lembra um lobo escamado, com chifres de kobold na cabeça e no pescoço. Quando arreganha a bocarra, além de presas enormes, exibe também o temido brilho flamejante de outro monstro bem conhecido...

Por existirem em lugares habitados por dragões, é comum que kobolds acabem aliados a outras criaturas de origem parecida — seres transmutados pela emanação dracônica ambiental. Assim, patrulhas kobolds podem às vezes ser acompanhadas por um lobo meio-dragão.

Os cães de Kally podem ser encontrados sozinhos, em pequenas matilhas ou como animais de caça e guarda em tribos kobolds. Essa relação é funcional, embora não muito harmoniosa: quando sente fome, o cão simplesmente abocanha o kobold mais próximo. O bando, contudo, considera esse um preço baixo a pagar por sua aliança com uma fera tão poderosa.

Cães de Kally são cobiçados como animais de guarda por aqueles não muito preocupados com a segurança de intrusos; rumores dizem que eles rondam em grandes matilhas nas Catacumbas de Leverick. Sabe-se também que alguns aventureiros conseguiram domá-los.

Cão de Kally — ND 2

Monstro Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +6, faro, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2
Pontos de Vida 21
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d6+8) e garras +14 (1d4+8).
Derrubar (Livre) Mordida (teste +14).
Sopro (Padrão) O cão de Kally cospe fogo em um cone de 9m. Criaturas na área sofrem 2d8+4 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 15 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 4, Des 2, Con 5, Int –3, Sab 1, Car –1

Tesouro Nenhum.
Parceiro Embora seja difícil de treinar, um cão de Kally é um parceiro especial (fortão) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* uma vez por rodada, uma de suas rolagens de dano corpo a corpo causa +1d6 pontos de dano de fogo. *Veterano:* muda para +2d6. *Mestre:* além do normal, uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para causar 4d6 pontos de dano de fogo em um cone de 6m.

Cão de Kally

Enxame Larval

"As paredes! Essas malditas coisas estão saindo das paredes! Saindo dos ovos!"

— Hadger Lacke, elfo ladino

O poder elemental sangra das paredes, escorrendo e gotejando como fogo líquido. Em cada canto, cada fresta, dúzias de formas esféricas de couro pulsam com vida profana: são ovos de kobolds, brotando como fungos. Com a aproximação de vocês, os ovos liberam sua carga horrenda: grandes bandos compactos de criaturas larvais que lembram lagartos revestidos de gosma e muco.

Entre os poucos dispostos a discorrer sobre o assunto, existe dúvida quanto a kobolds serem de fato seres vivos. Eles não se reproduzem como outras criaturas, eles *se formam*. São um subproduto do poder elemental dos dragões. Nascem de ovos viscosos, repelentes, que brotam em lugares onde os grandes répteis permanecem por muito tempo.

Em lugares com grande concentração desses ovos, a aproximação de criaturas não dracônicas pode fazê-los eclodir rapidamente. As dezenas de larvas formam enxames que avançam contra o invasor. Atravessar a área com cautela, contudo, evita que as criaturas apareçam.

Enxame Larval

ND 1

Monstro (kobold) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +3, sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 16, **Fort** +5, **Ref** +11, **Von** +0, imunidade a corte e perfuração
Pontos de Vida 30
Deslocamento 6m (4q), escavação 6m (4q)

Enxame 3d4 perfuração.
Distração Uma criatura que comece seu turno dentro do espaço do enxame não pode fazer ações que exijam concentração (como lançar magias) e sofre –2 em perícias (Fort CD 15 evita ambos). Estes efeitos duram até ela sair da área do enxame e se livrar dos kobolds (veja abaixo).
Entrar nas Roupas Quando uma criatura sai do espaço do enxame, algumas larvas ficam dentro de suas roupas. Se falhou no teste de resistência, a criatura continua sofrendo os efeitos de Distração até gastar uma ação padrão para se livrar das larvas.

For –1, Des 2, Con 0, Int –4, Sab –1, Car –3

Tesouro Nenhum.

Kobold

"Está enganado. Kobolds são incapazes de pensamento individual. Alguém os controla."

— Domenika, golem clériga de Tanna-Toh

São pouco mais de uma dúzia. Nenhum dos pequenos monstros chega a mais de um metro. Cabeça alongada, focinho proeminente, meio lagarto, meio cão. Pele escamada, variando entre o verde e vermelho. Orelhas minúsculas, pontudas. Pequenos chifres. Caudas curtas. Pouca ou nenhuma roupa. Barulhentos, frenéticos, latindo seu idioma estranho.

Um kobold mediano é muito menor e mais fraco que um humano; mesmo um camponês armado com uma ferramenta agrícola pode derrotar um deles. No entanto, assim como acontece com lobos, é muito raro encontrar um kobold solitário. Eles sempre andam em grupos. Um típico grupo kobold é composto por seis ou mais indivíduos.

Kobolds fazem suas emboscadas em florestas fechadas e outros lugares escuros, pois odeiam a luz do dia. Ele não "caçam" no sentido mais conhecido — são covardes demais para isso. Sua estratégia

Enxame Larval

típica é preparar armadilhas em pontos de passagem e então aguardar de tocaia por toda a volta. Assim que uma vítima cai na armadilha, eles atacam. Começam a luta atirando com suas fundas, chegando mais perto apenas quando os inimigos estão enfraquecidos. Se percebem a qualquer momento que não estão mais em larga vantagem, os restantes fogem.

Clérigos de Kallyadranoch costumam invocar kobolds em seu auxílio, ou mantê-los como guardas. Alguns dragões, especialmente os jovens, usam kobolds como servos; os adultos apenas permitem que eles rondem seu covil, eliminando ameaças menores. Há ainda quem adote um kobold como aliado.

Kobold Patrulheiro — ND 1/2

Monstro (kobold) Pequeno

Iniciativa +4, **Percepção** +0, sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +3, **Ref** +5, **Von** +0
Pontos de Vida 6
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +9 (1d6+1).
À Distância Funda +9 (1d4+6).
Peste Oportunista Os ataques do kobold patrulheiro causam +1d4 pontos de dano contra inimigos que já sofreram dano na rodada.

For 1, Des 2, Con 0, Int –1, Sab 0, Car –1

Perícias Furtividade +8.
Equipamento Funda, lança, pedras x20. **Tesouro** Metade.

Kobold Veterano — ND 2

Monstro (kobold) Pequeno

Iniciativa +5, **Percepção** +1, sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +7, **Ref** +12, **Von** +3
Pontos de Vida 13
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +14 x2 (1d6+6).
À Distância Funda +14 (2d4+12).
Muito Já Apanhei O kobold veterano ignora todo o dano do primeiro ataque que sofre em cada cena.
Peste Oportunista Os ataques do kobold causam +1d4 pontos de dano contra inimigos que já sofreram dano na rodada.

For 1, Des 2, Con 0, Int –1, Sab 0, Car –1

Perícias Furtividade +9.
Equipamento Armadura de couro, funda, lança, pedras x20. **Tesouro** Metade.

Patrulha Kobold — ND 4

Monstro (kobold) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +2, sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +10, **Ref** +15, **Von** +5
Pontos de Vida 30
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo [Bando] Lança +17 (1d6+1).
À Distância [Bando] Funda +17 (1d4+6).
Peste Oportunista Os ataques da patrulha kobold causam +1d4 pontos de dano contra inimigos que já sofreram dano na rodada.

For 1, Des 2, Con 0, Int –1, Sab 0, Car –1

Perícias Furtividade +8.
Equipamento Funda, lança, pedras x20 (1d8 de cada). **Tesouro** Metade.

Quem Não Tem Cão Caça com Kobold

Embora kobolds sejam normalmente considerados pestes, sob as circunstâncias certas um kobold solitário pode ser convencido a ajudar um aventureiro. Tal kobold pode servir como um parceiro especial (combatente) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano contra inimigos que esteja flanqueando (para um total de +3 de ataque). *Veterano:* os bônus acima aumentam para +2. *Mestre:* você pode flanquear mesmo criaturas que não podem ser flanqueadas.

Conjurando Kobolds (Por que...?!?)

Personagens realmente desesperados podem conjurar kobolds usando a magia *Conjurar Monstro*. Para isso, adicione a ela os seguintes aprimoramentos.

+1 PM: em vez de um monstro, você invoca 4 kobolds Pequenos, que têm For 1, Des 1, Def 12, 1 PV cada e causam, cada um, 1d6-1 pontos de dano com uma ordem atacar. Você pode comandar todos os kobolds com a mesma ação padrão, mas eles devem receber o mesmo tipo de ordem e não podem seguir a ordem lançar magia. Você pode usar este aprimoramento mais vezes para aumentar o número de kobolds em +1, mas não pode usá-lo em conjunto com outros aprimoramentos.

+3 PM: como acima, mas cada kobold tem For 4, Des 1, Def 19, 15 PV e causa 2d6+1 pontos de dano de corte com uma ordem atacar. Requer 2º círculo.

Heróis Kobolds

Pequenas pestes acostumadas a saquear e pilhar, kobolds raramente possuem as características e a inclinação necessárias para se tornarem aventureiros. Entretanto, como tudo em Arton, isso também tem suas exceções. Assim, é possível que, inspirados pelas lendas de algum herói, um pequeno grupo de kobolds de algum recanto do mundo reúna coragem suficiente para explorar o mundo e tentar seguir os passos de outros aventureiros.

Um personagem kobolds é, na verdade, um pequeno grupo dessas criaturinhas. Ainda que em termos de regras seja tratado como um único indivíduo, em termos narrativos é um amontoado de kobolds que encontram nos números, e no trabalho coletivo e minimamente coordenado, a força e a capacidade de enfrentar grandes perigos.

Ao jogar com kobolds, você certamente encontrará alguns desafios descritivos. Como seus kobolds vestem uma armadura? Talvez eles se empilhem em uma forma vagamente humanoide, vestindo a armadura como um construto gigante, ou então um dos membros pode ser escolhido para trajar a armadura e ficar à frente dos demais. Da mesma forma, um ataque com uma espada pode representar diversas lâminas menores, ou uma única arma empunhada por uma profusão de bracinhos escamosos. Aqui o que vale é a criatividade.

Kobolds: Habilidades de Raça

Destreza +2, Força –1.

Ajuntamento Escamoso. Embora sejam um grupo de kobolds, para todos os efeitos vocês são uma única criatura Média com dois braços. Entretanto, contam como Pequenos para efeitos dos espaços por onde podem passar e, quando fazem um teste de resistência contra um efeito que afeta apenas uma criatura e não causa dano, rolam dois dados e usam o melhor resultado. Por fim, têm vulnerabilidade a dano de área.

Praga Monstruosa. Vocês são criaturas do tipo monstro e recebem visão no escuro e +2 em Sobrevivência.

Sensibilidade a Luz. Quando expostos à luz do sol ou similar, vocês ficam ofuscados.

Talentos do Bando. Escolham dois dos poderes a seguir. Uma vez por patamar, vocês podem escolher outro desses poderes no lugar de um poder de classe.

• *Amontoados*. Vocês são considerados uma criatura Grande para efeitos de espaço ocupado e modificadores de manobras de combate. Além disso, podem se organizar em qualquer forma equivalente a quatro cubos de 1,5m, desde cada um tenha pelo menos um lado adjacente a outro. Efeitos que aumentem seu tamanho se acumulam com este poder, e permitem que vocês se organizem em mais cubos (9 cubos de 1,5m para Enorme e 9 cubos de 3m para Colossal). Vocês podem mudar de configuração sempre que fizerem uma ação de movimento para se deslocar.

• *Armadilha Terrível*. Escolham uma magia de 1º círculo que tenha como alvo uma criatura ou que tenha um efeito em área e que cause dano ou um efeito negativo (como uma condição ou penalidade). Vocês possuem uma armadilha portátil que contém essa magia. Sua armadilha usa as mesmas regras de engenhocas (veja *Tormenta20*, p. 70), mas é acionada com Sobrevivência e tem Sabedoria como atributo-chave. Vocês podem escolher esta habilidade mais de uma vez para magias diferentes.

• *Diferentão*. Escolham um poder de outra classe cujos requisitos vocês cumpram (como um poder de bardo da lista de Poderes de Bardo). Vocês recebem o poder escolhido; para efeitos de nível na classe desse poder, considere seu nível de personagem −4.

• *Ex-Familiar*. Vocês recebem +2 PM e os benefícios de um tipo de familiar, escolhidos entre os familiares básicos de arcanista (veja *Tormenta20*, p. 38). Se não tiverem um atributo-chave para conjuração, para efeitos desta habilidade vocês usam Carisma.

• *O Ousado*. Uma vez por cena, vocês podem gastar 1 PM e uma ação de movimento para que um membro do bando se afaste e aja sozinho. Ele age a partir da sua próxima rodada, tem deslocamento 9m e pode gastar uma ação padrão para causar 2d4 pontos de dano de corte em uma criatura adjacente (a cada patamar além de iniciante, cada dado desse dano aumenta em um passo). Ele é Pequeno, tem as mesmas características do restante do bando, 1 PV, e retorna ao bando quando "morto" ou ao fim da cena. Usos criativos para o ousado ficam a critério do mestre.

• *Os do Fundo*. Vocês conseguem formar o equivalente a um terceiro braço, que pode empunhar um objeto (mas não concede ações extras). Se usarem-no para empunhar uma arma leve, uma vez por rodada, quando usam a ação agredir para atacar com outra arma, podem gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa arma. *Pré-requisito:* Organizadinhos.

• *Organizadinhos*. Vocês podem usar Destreza para estabelecer seu limite de carga (em vez de Força) e podem se beneficiar de um item vestido adicional.

• *Pestes Oportunistas*. Uma vez por rodada, quando causam dano em uma criatura que já sofreu dano nessa rodada, vocês causam +1d6 pontos de dano do mesmo tipo. A cada patamar além de iniciante, esse dano extra aumenta em um passo.

• *Somos Explosivos*. Vocês podem gastar uma ação completa, 1 PM e uma quantidade de PV (limitado pelo seu nível) para arremessar um kobold explosivo em um ponto em alcance curto. Criaturas a até 3m desse ponto sofrem 1d6 pontos de dano de impacto por PV gasto (Ref CD Des reduz à metade). Sempre que rolar o valor máximo em um dos dados de dano, o dano aumenta em +1d6.

• *Tática de Enxame*. Vocês podem gastar 2 PM para assumir uma forma de enxame com duração sustentada. Nessa forma, vocês podem ocupar o espaço de criaturas inimigas, tornam-se imunes a manobras de combate e sofrem apenas metade do dano de armas. Entretanto, não podem fazer nenhuma ação que exija coordenação e concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). Criaturas dentro do espaço que vocês ocupam são consideradas em condição ruim para lançar magias. *Pré-requisito:* Amontoados.

Longevidade. Normal.

Devotos. Kallyadranoch, Khalmyr, Lena, Megalokk, Tenebra.

Kobold Bruto

"Não tenho a menor ideia! Acho que parece um kobold muito bem alimentado!"

— Maryam Hajitea, hynne caçadora

São seres do tamanho de ogros, grandes e fortes, mas com cabeças diminutas de kobolds. Não parecem mais espertos que qualquer um deles. Mas as clavas imensas devem ser bem capazes de esmagar crânios.

O kobold bruto não era conhecido até recentemente. Talvez nem existisse. Muitos acreditam que seu surgimento deve ter relação com o retorno de Kally — especialmente porque vários devotos do Deus dos Dragões são recompensados com estes gigantes monstruosos, como guardas e soldados. Isso inclui xamãs kobolds, que utilizam os brutos como força de combate em suas tribos.

Kobolds brutos também podem surgir de ovos normais, formados em covis dracônicos.

Ou, ainda, podem nascer a partir de uma kobold-mãe, atuando como sua "guarda real"; um bom número deles pode ser encontrado em sua presença.

Kobold Bruto

ND 4

Monstro (kobold) Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +2, sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +2
Pontos de Vida 120
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +16 (1d12+18).
Escamas de Kally Todo dano que o kobold bruto sofre é reduzido à metade.
Peste Oportunista Os ataques do kobold causam +1d4 pontos de dano contra inimigos que já sofreram dano na rodada.
Cabecinha A habilidade Escamas de Kally não se aplica a acertos críticos e ataques contra a cabeça diminuta do kobold (Defesa 33).

For 6, Des 1, Con 4, Int –3, Sab –2, Car –2

Perícias Atletismo +10.
Equipamento Tacape aumentado. **Tesouro** Metade.

Kobold Explosivo

"Sem problemas. Tenho a técnica e a magia certas para lidar com essas pestes."

— Tovac, meio-elfo mago-guerreiro

A criatura estridente recebe seu ataque certeiro, sua lâmina o atravessa sem deixar qualquer vida. Contudo, algo estranho acontece. Rachaduras de fogo correm velozes no corpo diminuto, o brilho aumenta muito rápido. Parece que vai...

Existem casos de kobolds especialmente fortes que, por habitar o covil de algum dragão muito antigo e poderoso, acabam absorvendo parte da energia arcana. Infelizmente (para eles e todos à volta), esse poder não aprimora quaisquer habilidades; é liberado apenas quando a criatura morre, fazendo-a explodir.

Kobold Bruto

Assim, em lugares onde vivem — ou viveram — grandes dragões, existe uma chance elevada de que qualquer kobold abatido resulte em uma explosão elemental imensa. Pior ainda, pode causar uma reação em cadeia detonando *outros* kobolds dentro do alcance. Muitos aventureiros encontraram seu fim enfrentando o que acreditavam ser monstros fracos, mas na verdade eram campos minados ambulantes!

Kobold Explosivo

ND 1

Monstro (kobold) Pequeno

Iniciativa +4, **Percepção** +0, sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +10, **Von** +1
Pontos de Vida 9
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +11 (1d6+9).
À Distância Funda +11 (1d4+9).
Detonação Final Quando o kobold é reduzido a 0 PV, role 1d6: com um resultado 1 ou 2, ocorre uma explosão. Todas as criaturas a até 3m sofrem 4d6 pontos de dano de impacto (Ref CD 14 reduz à metade).
Peste Oportunista Os ataques do kobold explosivo causam +1d4 pontos de dano contra inimigos que já sofreram dano na rodada.

For 1, Des 2, Con 0, Int –1, Sab 0, Car –1

Equipamento Funda, lança, pedras x20. **Tesouro** Metade.

Qualquer Kobold Pode Explodir

O kobold explosivo descrito aqui é apenas um exemplo de kobold que acumulou energia arcana suficiente para se tornar uma bomba ambulante. Mas, na prática, *qualquer* dessas criaturinhas pode ser explosiva. Você pode transformar qualquer ficha de kobold em sua versão explosiva concedendo a habilidade Detonação Final. Se fizer isso, o ND da criatura aumenta em +1 (apenas para efeitos de experiência).

Detonação Final Quando o kobold é reduzido a 0 PV, role 1d6: com um resultado 1 ou 2, ocorre uma explosão. Todas as criaturas a até 3m sofrem 4d6 pontos de dano de impacto, +2d6 para cada patamar acima de iniciante do kobold (Ref CD baseada no ND reduz à metade, veja a página 383).

Kobold Xamã

"Mim Auk. Auk xamã. O que querer com Auk?"
— Auk, xamã kobold

Súbito, os kobolds abrem passagem para alguém diferente. Um kobold trajando mantos esfarrapados e empunhando um cajado rústico. Na extremidade do cajado, um emaranhado tosco de galhos e barbante, imitando a cabeça de um dragão.

Não há líderes entre os kobolds. É consenso geral que eles não funcionam como indivíduos, não desenvolvem talentos diferenciados. Contudo, certos relatos sugerem o contrário.

Alguns aventureiros descrevem encontros com kobolds liderados por um xamã — um kobold não apenas inteligente, mas também devoto de Kallyadranoch. Este suposto clérigo seria capaz de falar o idioma valkar e até negociar com outros povos. Algo assim teria ocorrido próximo à velha Malpetrim, quando o ladino Sandro Galtran e a elfa Nielendorane de Lenórienn negociaram com kobolds a posse de um Rubi da Virtude.

Kobold Explosivo

Tais acordos pacíficos, contudo, são raros. Mais comum é que o xamã apenas ajude seus iguais durante emboscadas e pilhagens. Xamãs especialmente poderosos (e malignos) lideram as maiores comunidades; diz-se que conduzem cerimônias a Kally, pregando seu tão aguardado momento de supremacia, sua vez de governar os outros povos ao lado dos dragões. Ataques kobolds têm aumentado, em tentativas de capturar vítimas para sacrifícios rituais ao Deus do Poder.

Kobold Xamã

ND 3

Monstro (kobold) Pequeno

Iniciativa +5, **Percepção** +6, sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +3, **Ref** +9, **Von** +15, resistência a magia +1
Pontos de Vida 69
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 15
Corpo a Corpo Gadanho +12 (2d4+3, x4) e mordida +12 (1d4+3).
À Distância Funda +12 (1d6+3).
Aura de Medo (Livre, 2 PM) O xamã gera uma aura de medo de 9m de raio e duração cena. Todos os inimigos que entram na aura ficam abalados até o fim da cena (Von CD 19 evita) e a criatura não pode mais ser abalada por esta habilidade por um dia.
Peste Oportunista Os ataques do xamã causam +1d4 pontos de dano contra inimigos que já sofreram dano na rodada.
Símbolo Sagrado Energizado (Movimento, 1 PM) O xamã energiza seu símbolo sagrado. Até o fim da cena, ele emite uma luz avermelhada que ilumina como uma tocha e, enquanto estiver sendo empunhado pelo xamã, reduz o custo de magias divinas em –1 PM.
Magias Como um clérigo de Kallyadranoch de 3º nível (CD 19).

- *Curar Ferimentos (Padrão, 3 PM)* Uma criatura adjacente cura 4d8+4 PV.
- *Escudo da Fé (Reação, 1 PM)* Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe +2 na Defesa até seu próximo turno.
- *Perdição (Padrão, 1 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem –1 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

For 0, Des 2, Con 1, Int –1, Sab 3, Car –1

Perícias Cura +6, Furtividade +9, Misticismo +2, Religião +6.
Equipamento Andrajos, bálsamo restaurador, funda, gadanho, pedras x20, símbolo sagrado de Kallyadranoch. **Tesouro** Metade.

Kobold-Mãe

"Esperem, essa coisa é uma mãe. Tem família. Será que devemos mesmo fazer isso?".

— Magic Glautered, guerreiro-mago

Na vasta caverna de paredes viscosas, pululando com uma população de kobolds, há uma criatura diferente. Imensa, imóvel, inchada. No abdome descomunal e translúcido, massas de ovos gelatinosos, pulsantes. Algum tipo de rainha-mãe. Talvez isso explique seus números assombrosos naquele lugar.

No reino divino de Kallyadranoch, kobolds existem em abundância. Onde houver vida naquele mundo, será possível encontrá-los — ou mesmo onde não houver vida alguma! Por seus números tão vastos, se fossem mesmo seres inteligentes, já teriam erguido seu próprio império.

Há, no entanto, uma lenda sobre uma criatura mítica — algo equivalente aos Dragões-Reais de Arton, um suposto "representante máximo da espécie". Seria o maior e mais poderoso kobold na Criação, regente de algum vasto império secreto. Isto é, assim dizem as canções dos bardos.

Se existe mesmo o "Kobold-Rei" que governa todos os outros, ninguém foi capaz de confirmar. Mas *existem* kobolds-mães; monstruosidades dracônicas inteligentes e astutas, capazes de botar ovos em quantidades imensuráveis. Seriam elas as responsáveis pela ocorrência dos vagalhões em Drashantyr.

Quando confrontadas, conseguem até mesmo produzir kobolds de forma quase espontânea.

Kobold Xamã

Até hoje, nenhuma kobold-mãe foi vista em Arton. Caso um vagalhão aconteça, encontrar e destruir esta criatura será o único modo de deter a calamidade.

Kobold-Mãe

ND 12

Monstro (kobold) Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +15, visão no escuro
Defesa 41, **Fort** +26, **Ref** +15, **Von** +12, imunidade a efeitos de movimento
Pontos de Vida 550
Deslocamento 0m (0q)

Canção de Ninar (Padrão) Todos os kobolds em uma esfera de 30m ao redor da kobold-mãe perdem quaisquer condições de medo. Demais criaturas na área sofrem 12d6 pontos de dano psíquico e ficam atordoadas por 1 rodada (Von CD 35 reduz à metade, evita a condição e a criatura não pode mais ser atordoada por esta habilidade até o fim da cena). *Recarga (usar Queridinho da Mamãe)*.
Mãe É Sagrado Kobolds que estejam em alcance curto da kobold-mãe recebem +2 em testes de perícia e rolagens de dano. Cada vez que ela sofre um ataque ou é alvo de uma habilidade, esses bônus aumentam em +1 até o fim da cena.
Ovos (Movimento) A kobold-mãe invoca 1d8+2 ninhadas de kobolds que surgem em espaços desocupados em alcance curto. Elas agem a partir da próxima rodada da mamãe, têm deslocamento 12m (normal e de escalada) e a habilidade enxame (3d6+15, perfuração). As ninhadas são Médias, têm For –1, Des 4, Defesa 35 e 1 PV, falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência e desaparecem quando mortas ou ao fim da cena. *Recarga (movimento)*.
Protejam a Mamãe (Reação) Uma vez por rodada, quando a kobold-mãe sofre dano, um kobold em alcance curto se sacrifica por ela. O kobold morre, mas o dano que a mãe sofreria é reduzido a 0.
Queridinho da Mamãe (Padrão) A kobold-mãe aponta para outro kobold em alcance curto. Por 1 rodada, esse kobold fica imune a efeitos de movimento e recebe +5 em testes de perícia e rolagens de dano.

For 2, Des –3, Con 7, Int –2, Sab 3, Car –1

Tesouro Padrão.

Dragão Adulto, Dragão Bicéfalo, Dragão Feral, Dragão Menor, Dragão-Real, Dragão Venerável, Dragões*, Enxame Kobold*, Tirano do Terceiro*.

VAGALHÃO
KOBOLD

"Estão vindo de todos os lados! Não acabam! Khalmyr e Tenebra, os malditos nunca acabam!"
— Germound Vandillimm, anão cavaleiro

Então eles surgem. Preenchem tudo à volta, correm entre os cactos como uma inundação, chovem das alturas, brotam do próprio solo seco. Massas compactas de criaturas, quase indiscerníveis, quase compondo um único monstro rastejante e infinito. Enxames de pequenos humanoides de faces canídeas, em frenesi selvagem que nenhum ser racional poderia imitar.

Um vagalhão kobold não é uma criatura, nem mesmo um enxame, mas um *evento*. Uma onda gigantesca, formada por números incalculáveis de kobolds. Capaz de preencher totalmente um aposento de masmorra, ou mesmo um mapa inteiro, não importando quão grande.

Embora atue como um único e poderoso monstro, não se pode "combater" um vagalhão kobold, assim como não se combate uma tempestade, um terremoto ou uma erupção vulcânica. Aqueles engolfados pelo dilúvio de monstros podem apenas tentar sair do caminho ou fazer seu melhor para resistir.

Conforme a lógica de que kobolds são mais astutos em grandes números, o vagalhão também é inteligente. Sabe usar seus melhores poderes e manobras contra os alvos mais vulneráveis. Ainda, tentará tomar de suas vítimas os itens mágicos mais poderosos; mesmo um aventureiro épico pode ter sua melhor arma mágica arrancada de suas mãos pela correnteza de criaturas.

Vagalhões ocorrem com frequência apenas em algumas regiões de Drashantyr, o Reino de Kallyadranoch. Originam-se a partir de uma kobold-mãe. Nenhum vagalhão aconteceu em Arton… ainda.

O grupo enfrenta uma onda gigantesca, formada por uma infinidade de kobolds.

VAGALHÃO KOBOLD — ND 17

Objetivo. Sobreviver ao frenesi selvagem. A passagem do vagalhão dura 1d8+6 rodadas; após esse período, os kobolds se dispersam e retornam para o ninho com o que quer que tenham conseguido.

Efeito. No início de seu turno, cada personagem deve fazer um teste de Fortitude para evitar ser engolfado pelo vagalhão (se estiver caído, falha automaticamente). Se falhar, sofre 12d12 pontos de dano de corte. Se falhar por 5 ou mais, sofre o dano e fica caído. A CD é 40+1d10 (role uma vez no início de cada rodada e aplique a mesma CD para todos os personagens). Criaturas que sofram dano do vagalhão têm sua armadura avariada. Se o alvo não usa armadura, em vez disso sofre +2d12 pontos de dano.

No fim de cada rodada, role 1d6 para cada item mágico vestido ou empunhado por cada personagem (ou 1d4 se o personagem estiver caído). Num resultado 1, o item é roubado pelo vagalhão. O item pode ser encontrado após o vagalhão se dispersar com um teste de Sobrevivência (CD 35 + a duração do vagalhão em rodadas). Contudo, há 25% de chance de estar destruído.

O vagalhão conta como um enxame (é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, sofre apenas metade do dano de ataques com armas e tem vulnerabilidade a dano de área). Se ele sofrer 600 pontos de dano ou mais na mesma rodada, sua duração é reduzida em 1 rodada e, na próxima rodada, seu dano é reduzido à metade e ele não avaria nem rouba itens.

Os personagens têm direito a um teste de Percepção (CD 35) para notar a aproximação do vagalhão. Quem passar pode realizar uma ação adicional em sua primeira rodada.

Atacar. O personagem usa uma ação agredir contra o vagalhão (Defesa 50). O personagem sofre –5 em testes de ataque à distância e, para cada ataque corpo a corpo que errar, sofre 4d12 pontos de dano de corte.

Conjurar (Vontade CD 35 + custo em PM da magia). O personagem tenta lançar uma magia. Se falhar no teste, a magia não funciona, mas os PM são gastos da mesma forma.

Esconder Item (Ladinagem CD 35). O personagem se concentra em proteger seus itens. No fim da rodada, ele rola 1d10, em vez do dado normal, para determinar se um item é roubado.

Latir (Atuação ou Enganação CD 35). O personagem tenta se passar por um kobold. Se passar no teste, na próxima rodada não sofre dano e seus itens não são danificados nem roubados, mas é gradualmente envolvido pelo vagalhão, sofrendo uma penalidade cumulativa de –1 em todos os testes de perícia.

Levantar-se (Atletismo ou Acrobacia CD 35). Um personagem caído tenta se livrar da massa de kobolds em cima dele. Se passar, se levanta.

Proteger-se (Nenhum teste). O personagem se defende e recebe +5 no próximo teste de Fortitude contra o vagalhão.

Ajudar (Varia). O personagem faz um teste para ajudar (veja *Tormenta20*, p. 221) um aliado. O jogador pode usar qualquer perícia que conseguir justificar — Atletismo para proteger um aliado, Percepção para ver qual a melhor direção para atacar etc.

MASCOTES & FAMILIARES

Seja durante viagens por terras estranhas, seja em visita a bazares extraordinários, ou ainda como recompensa por uma missão, não é raro que heróis acabem adotando mascotes tão peculiares quanto eles próprios. Seres que normalmente causariam estranheza, mas que pouco incomodam um aventureiro já habituado a uma vida cheia de experiências únicas.

Muitos desses bichos podem ser horrendos, até perigosos, mas também úteis. Conjuradores os adotam como *familiares* — animais mágicos que amplificam poderes arcanos ou oferecem outras habilidades. Caçadores aproveitam seus sentidos aguçados para localizar suas presas, ladinos os utilizam como mensageiros e espiões, bucaneiros gostam do colorido que emprestam a seus navios. Arton é povoada por um sem-número de criaturinhas prestativas que, no pior dos casos, fazem companhia ao herói entediado que monta guarda no acampamento enquanto os colegas dormem.

Embora todas as criaturas a seguir possam se aliar a aventureiros, lembre-se que também podem ser adversários — existindo em estado selvagem, em grandes números ou a serviço de inimigos.

BOGUM

"Sim, eu mesma o fiz. Com presentes da deusa. Não, ele não morde, deixa de ser besta!"
— Rosalinda de Allihanna, dahllan druida

O que parecia apenas um pequeno amontoado de folhas subitamente se move. Ergue-se sobre duas perninhas de galhos, distende dois bracinhos de gravetos. Olhinhos brilham sob a concha de caramujo que lhe serve de cabeça.

O bogum é um pequeno construto feito de materiais naturais como gravetos, cascas, conchas e ossos. Após ser fabricado por um druida, este faz preces adequadas para Allihanna; caso a Deusa da Natureza atenda, a criatura ganha vida, tornando-se um servo leal a seu mestre.

O bogum não fala, mas entende seu criador. É fraco em combate, sendo mais utilizado para entregar mensagens, espionar, vigiar uma área ou seguir furtivamente um alvo. Por ser pequeno e feito de matéria natural, é muito difícil percebê-lo em meio à vegetação. É usado por druidas para espionar a uma distância segura; em grupos de aventureiros, usar o bogum como batedor pode ser prudente, apesar do risco para o pequenino.

Se forçado a lutar, o bogum expele um veneno urticante que causa ardência, ou mesmo cegueira caso atinja os olhos.

BOGUM — ND 1/2

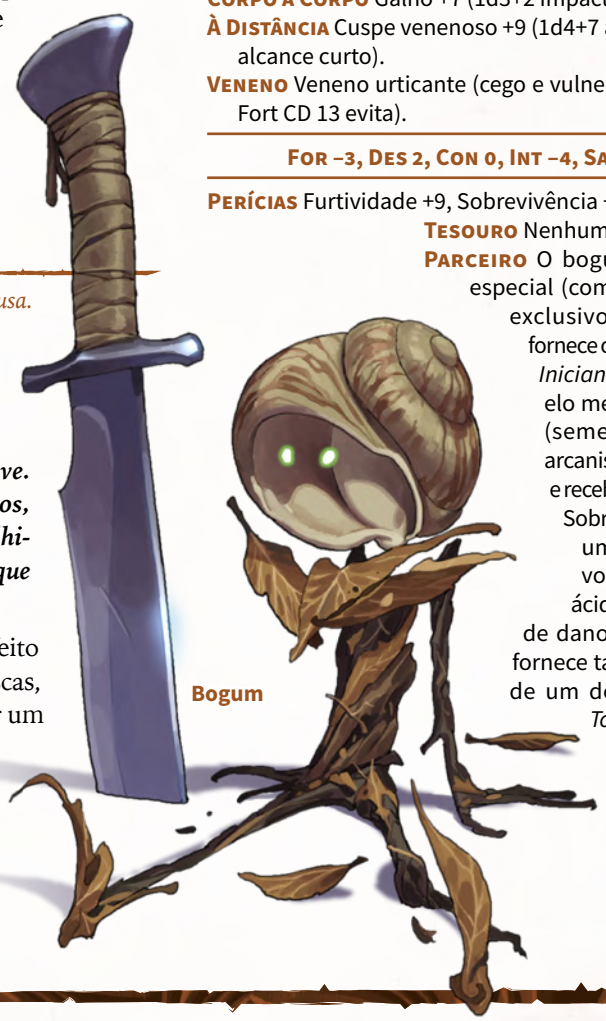
Construto Minúsculo

Iniciativa +2, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 11, **Fort** –1, **Ref** +5, **Von** +2, natureza vegetal
Pontos de Vida 5
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Galho +7 (1d3+2 impacto).
À Distância Cuspe venenoso +9 (1d4+7 ácido mais veneno, alcance curto).
Veneno Veneno urticante (cego e vulnerável por 1 rodada, Fort CD 13 evita).

For –3, Des 2, Con 0, Int –4, Sab 1, Car –3

Perícias Furtividade +9, Sobrevivência +7.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O bogum é um parceiro especial (companheiro animal), exclusivo de druidas, que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você forma um elo mental com o bogum (semelhante ao de um arcanista com seu familiar) e recebe +2 em Percepção e Sobrevivência. *Veterano:* uma vez por rodada, você recebe +1d6 de ácido em uma rolagem de dano. *Mestre:* o bogum fornece também o benefício de um dedo de ente (veja *Tormenta20*, p. 160).



Bogum

Escudeiro

"Viu aquele escudo no braço do elfo-do-mar? Pois digo que não é um escudo!"
— Burwenna de Deheon, humana guerreira

Os elfos-do-mar erguem-se das águas e avançam como guerreiros furiosos. Empunham estranhos escudos feitos de carapaça, com lanças que lembram ferrões. Olhando melhor, seus escudos são na verdade um tipo de grande crustáceo agarrado ao braço!

Sereias e tritões dizem que este animal foi um presente do deus Oceano para seus melhores guerreiros. Isso pode ser verdade, uma vez que os estudiosos não conseguem encontrar nenhuma outra explicação para a existência de tão estranha criatura.

O escudeiro é um grande crustáceo de forma achatada, similar a um caranguejo, do tamanho de um escudo médio. Tem duas pinças, quatro patas e uma longa cauda segmentada, com dentes e uma ponta afiada em forma de lança.

Sozinho, o animal é quase inofensivo — ataca apenas em defesa própria, chicoteando com a cauda. A criatura mostra seu verdadeiro potencial quando domesticada: a um comando do dono, agarra-se a seu braço como um escudo vivo. Além disso, a cauda enrijece e pode ser usada como lança curta. Um lutador habilidoso pode usá-lo para atacar e se defender ao mesmo tempo.

Quando não é empunhado em combate, o escudeiro por vezes pendura-se às costas do mestre quando em terra, ou nada a seu lado na água. Quando afastado da água por muitos dias, o animal entra em hibernação e não pode mais ser usado como arma-escudo, revivendo apenas após mergulhar.

Escudeiro — ND 1/2

Animal Pequeno

Iniciativa +3, **Percepção** +3, visão na penumbra
Defesa 15, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** –1
Pontos de Vida 14
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Cauda +9 (1d6+7, x3).

For 0, Des 1, Con 1, Int –3, Sab 1, Car –3

Tesouro Carapaça óssea (CD 15 para extrair; vale T$ 50 para fabricar um escudo superior).
Parceiro O escudeiro é um parceiro especial (fortão) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você pode empunhar o escudeiro como uma lança e um escudo pesado na mesma mão; você pode atacar com a lança sem perder o bônus na Defesa com o escudo, mas não pode atacar com ela e o escudo na mesma rodada. *Veterano:* o escudeiro recebe uma melhoria de arma ou de escudo (exceto material especial). *Mestre:* o escudeiro recebe uma segunda melhoria de arma ou de escudo (exceto material especial).

Escudeiro

Aprimorando Escudeiros

Embora possam ser empunhados como armas, escudeiros são criaturas vivas e não objetos que podem ser modificados por meio de artesanato. Assim, as melhorias que um parceiro escudeiro recebe representam seu aprendizado e sua experiência, não mudanças em sua anatomia.

Entretanto, a critério do mestre, um escudeiro poderoso o suficiente pode ser aprimorado magicamente. Em termos de regras, um escudeiro mestre pode receber os benefícios de um encanto de arma ou de escudo. Para isso, o personagem precisa encontrar alguém capaz de encantar itens desses tipos, ou obter os benefícios de um encanto como pagamento de uma entidade poderosa ou recompensa de uma aventura ou missão.

Fofo

"Mas onde foi que guardei a engenhoca? Ora, ora..."
— Zimbro, goblin inventor

O bicho lembra uma massa de pão, tanto na consistência quanto na cor. É quente e macio ao toque. Não tem olhos ou feições reconhecíveis, mas muda continuamente de forma, representando figuras familiares; parece estar tentando se comunicar!

Aventureiros experientes sabem temer certas criaturas amorfas, gelatinosas, que rastejam pelas masmorras devorando tudo em seu caminho. Existe, contudo, uma variedade inofensiva e facilmente domesticável destes seres. Estudiosos preferem chamá-lo de "plasmoide doméstico", mas o nome popular é bem mais adequado: fofo.

Um fofo pode produzir tentáculos para manipular objetos ou moldar seu corpo em formas variadas: uma tenda, travesseiro, saco de dormir, chapéu — qualquer objeto que não seja muito rígido, como ferramentas ou armas. Tem movimentos rápidos e, com sua elasticidade, pode se esquivar de quase qualquer coisa. Mesmo quando atingido, sua resistência e consistência evitam grande parte do dano. Por tudo isso, o fofo consegue às vezes proteger o dono de ataques especialmente cruéis.

Fofos são muito afetuosos, apreciam o toque e calor do corpo humano. À noite podem se esgueirar para a cama do dono, enfiando-se sob o cobertor (ou substituindo-o). Produzem um ruído característico, parecido com "brl-brl-brl".

Fofo

ND 1/2

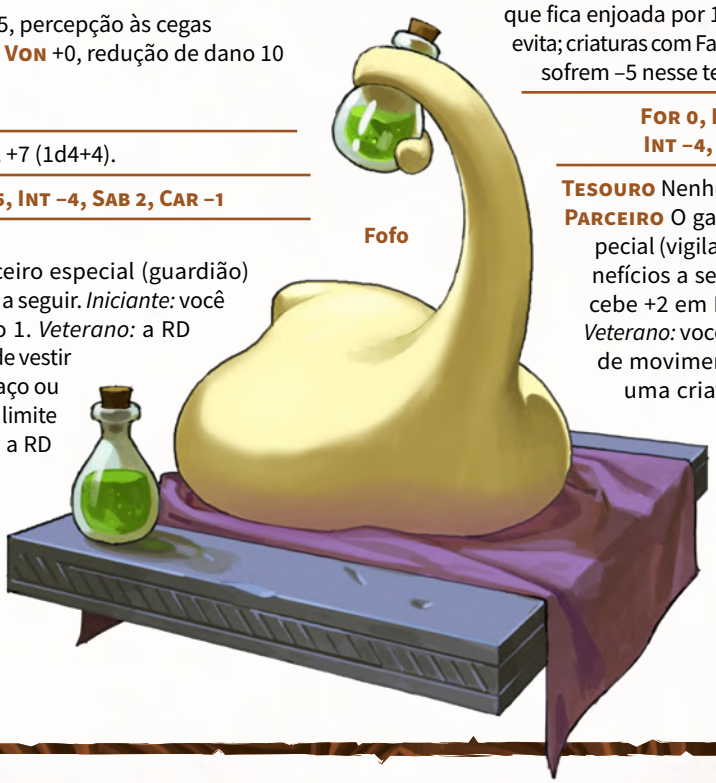
Monstro Minúsculo

Iniciativa +4, **Percepção** +5, percepção às cegas
Defesa 10, **Fort** +7, **Ref** +2, **Von** +0, redução de dano 10
Pontos de Vida 8
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Pancada x2 +7 (1d4+4).

For 0, Des 2, Con 5, Int –4, Sab 2, Car –1

Tesouro Nenhum.
Parceiro O fofo é um parceiro especial (guardião) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você recebe redução de dano 1. *Veterano:* a RD aumenta para 2 e você pode vestir um item que ocupe 1 espaço ou menos sem contar em seu limite de itens vestidos. *Mestre:* a RD aumenta para 3.



Fofo

Gambá

"Amigos, enfim consegui um bichinho! Amigos? Cadê todo mundo?"
— Cynebold, golem bárbaro

O pequeno animal é pouco maior que um gato, com pelagem manchada de preto e branco, e uma cauda longa e escamosa. Quando você se aproxima, ele dá as costas para apontar o traseiro em sua direção e ergue a cauda...

O gambá é um pequeno mamífero que se alimenta de frutinhas e insetos. Nunca ataca criaturas maiores, exceto se ameaçado. Neste caso, volta sua traseira para o alvo e levanta a cauda em sinal de aviso. Caso isso não funcione, expele um jato fétido, que é ainda mais insuportável para criaturas de olfato aguçado.

Quando não utiliza sua famosa arma química, um gambá não cheira de modo especial. São marsupiais — a mãe carrega os filhotes em uma bolsa. A cauda preênsil serve para ajudar na escalada de árvores e se agarrar em galhos, permitindo ao animal se pendurar de cabeça para baixo enquanto vigia os arredores.

Alguns aventureiros adotam o gambá como parceiro, especialmente os mais reclusos. Ou trogs.

Gambá

ND 1/2

Animal Minúsculo

Iniciativa +2, **Percepção** +7, faro, visão na penumbra
Defesa 10, **Fort** +3, **Ref** +5, **Von** +0
Pontos de Vida 8
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +8 (1d4+6).
Almíscar Fedorento (Padrão) O gambá expele um jato de almíscar contra uma criatura em alcance curto, que fica enjoada por 1d4 rodadas (Fort CD 13 evita; criaturas com Faro ou Sentidos Aguçados sofrem –5 nesse teste).

For 0, Des 2, Con 2, Int –4, Sab 3, Car –2

Tesouro Nenhum.
Parceiro O gambá é um parceiro especial (vigilante) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você recebe +2 em Iniciativa e Percepção. *Veterano:* você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para deixar uma criatura em alcance curto enjoada por 1d4 rodadas (Fort CD Sab evita). *Mestre:* os bônus em perícias aumentam para +5.

HOMÚNCULO

"Estou dizendo, o maldito documento estava bem ali! Ninguém poderia ter entrado!"
— Rewald Darvelore, humano mercador de Vectora

Você desperta a tempo de ver algo próximo de seu travesseiro algo pequeno e demoníaco. Lembra uma estatueta grotesca, feita de ônix ou outro mineral escuro. Tem a aparência de um demônio diminuto, com asas de morcego e gemas amarelas nos olhos. Na ponta da cauda longa há um ferrão gotejando algo que exala filetes de vapor.

Homúnculos são pequenos golens de natureza abissal. São utilizados por conjuradores como espiões, mensageiros ou mesmo assassinos — a criatura possui um ferrão venenoso, tipicamente usado em vítimas adormecidas.

Embora o aspecto de gárgula ou demônio seja mais comum, um homúnculo pode ter qualquer aparência. Alguns parecem humanos, anões, hynne ou fadas, enquanto outros lembram animais ou monstros. Podem ser figuras graciosas, como uma boneca ou um bichinho fofo ou, ainda, ter a forma de objetos comuns, como uma taça, candelabro ou caixinha — com braços e pernas que se manifestam apenas quando utilizados. Qualquer que seja sua forma, todos podem voar.

Quando descoberto, um homúnculo evita o combate e tenta fugir para seu mestre, exceto quando é ordenado a lutar. Nesse caso ele ataca à distância, expelindo dardos envenenados.

Homúnculos não sabem falar, nem pensar, apenas seguindo ordens de seu controlador. Os materiais para construí-los são ainda mais raros e estranhos que aqueles necessários para um golem normal, incluindo alguns existentes apenas nos reinos dos deuses. Apesar de sua origem demoníaca, conjuradores heroicos também os utilizam como ajudantes ou familiares.

Gambá

Homúnculo

Homúnculos e Inventores

Um inventor com o poder Homúnculo aprende a criar uma versão alquímica desses seres, que atua como um parceiro ajudante iniciante. Entretanto, a critério do mestre, o inventor pode substituir o tipo ajudante pela habilidade de parceiro iniciante do homúnculo descrito aqui. Demais habilidades da criatura permanecem como descrito no poder Homúnculo (veja *Tormenta20*, p. 69).

HOMÚNCULO — ND 1/4

Construto Minúsculo

Iniciativa +6, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +8, **Ref** +5, **Von** +3
Pontos de Vida 11
Deslocamento 9m (6q), voo 9m (6q)

Corpo a Corpo Ferrão venenoso +11 (1d4+6 corte mais veneno).
À Distância Dardo venenoso +11 (1d3+4 perfuração mais veneno, alcance curto).
Veneno Peçonha comum (perde 1d12 pontos de vida, Fort CD 16 evita).

For –1, Des 2, Con 2, Int –, Sab 0, Car –1

Perícias Furtividade +9, Ladinagem +6.
Tesouro 1d4 doses de peçonha comum (CD 16 para extrair).
Familiar O homúnculo fornece +1 PM para gastar em aprimoramentos sempre que você lança uma magia de transmutação ou veneno.
Parceiro O homúnculo é um parceiro especial (ajudante) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seus venenos causam a perda de +1 PV por dado. *Veterano:* uma vez por rodada, quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, causa a perda de 1d12 PV por veneno. *Mestre:* a perda de PV aumenta para +2 por dado.

Kill'bone

"Viajar pelos túneis dos finntroll sem levar um destes é a marca do completo imbecil."

— Laissara Modorimm, anã paladina de Khalmyr

O animal parece um cão selvagem, mas com algum tipo de armadura óssea revestida de espinhos e uma longa cauda também espinhosa. A cabeça ossuda lembra mais um crânio, os olhos pouco visíveis através de orifícios que lembram órbitas vazias.

Este canídeo subterrâneo blindado é menor que um lobo comum, mas tão perigoso quanto. Pode atacar normalmente com a mordida ou rolar sobre o inimigo com seus espinhos.

O animal é popular em Doherimm, onde acompanha grupos de patrulha nos túneis de acesso ao reino secreto, ajudando a farejar e atacar invasores. Kill'bones odeiam trolls, começam a rosnar furiosamente quando sentem seu cheiro, sendo mais uma razão para que os anões apreciem muito estes bichos.

Em estado selvagem, kill'bones vivem em matilhas que caçam em masmorras e outros ambientes subterrâneos. Jamais atacam anões, podendo até ser amansados por estes com certa facilidade, mas são agressivos com outras criaturas.

Kill'bone — ND 1/2

Animal Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +5 (+10 contra trolls), faro, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +5, **Ref** +3, **Von** +0
Pontos de Vida 8
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +8 (1d6+4).
Rolamento Ofensivo (Completa) O kill'bone se enrola em uma bola espinhosa e percorre até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura no caminho (ele não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço). Criaturas atropeladas dessa forma sofrem 2d6+4 pontos de dano de perfuração (Ref CD 13 reduz à metade). *Recarga (movimento)*.

For 2, Des 3, Con 2, Int –4, Sab 3, Car –2

Perícias Sobrevivência +5 (+10 contra trolls).
Tesouro Nenhum.
Parceiro O kill'bone é um parceiro especial (perseguidor) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você recebe faro e, uma vez por rodada, +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo (o dano extra é dobrado contra finntroll e trolls). *Veterano:* o bônus em rolagens de dano muda para +1d8 e você recebe +2 em testes de perícia contra finntroll e trolls. *Mestre:* o bônus em rolagens de dano muda para +1d10 e você não pode ser flanqueado.

Tentacute

"Não é o bichinho mais lindo neste mundo? Não, claro que não vamos comê-lo, ora essa!"

— Soraya Sheppard, qareen arcanista

O pequeno animal tem o mesmo tamanho e corpo felino de um gato comum. As maiores diferenças são os olhos telescópicos, como olhos de caracol; a concha em forma de capacete sobre a cabeça, e a cauda longa em forma de tentáculo de polvo, com ventosas e tudo.

Nas florestas que habita, o tentacute ocupa o mesmo nicho dos esquilos: passa o dia colhendo nozes, avelãs e outros frutos secos para guardar em sua toca. Ele não teme seres inteligentes — pelo contrário, gosta de observá-los de perto. Infelizmente, pode ser atraído por objetos pequenos e brilhantes, como moedas ou gemas preciosas, que ele rouba e esconde na toca (quase sempre no alto de uma árvore).

Graças a sua grande agilidade e velocidade nas árvores, bem como a cauda que auxilia em escaladas, é muito difícil perseguir um tentacute. Por sua visão muito aguçada, druidas e caçadores o apreciam como animal de guarda.

Kill'bone

Tentacute

ND 1/2

Animal Minúsculo

Iniciativa +9, **Percepção** +11, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +3, **Ref** +7, **Von** +0
Pontos de Vida 8
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +8 (1d4+4).
Curiosidade Larápia O tentacute pode fazer testes de Furtividade no lugar de Ladinagem para ocultar e punga.
Serelepe O tentacute pode fazer uma ação de movimento adicional por rodada, mas somente para se deslocar.

For –1, Des 5, Con 1, Int –3, Sab 4, Car –2

Perícia Furtividade + 14.
Tesouro Nenhum.
Familiar Um tentacute familiar pode ser usado, uma vez por rodada, para sacar ou guardar um item, ou para pegar um item solto Pequeno ou menor (1 espaço ou menos) em alcance curto e que ele consiga alcançar.
Parceiro O tentacute é um parceiro especial (vigilante) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você recebe +2 em Percepção e, quando faz um teste de Ladinagem para punga, pode rolar dois dados e usar o melhor resultado. *Veterano:* uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer um teste de Ladinagem para punga contra um alvo em alcance curto que possa ser alcançado pelo tentacute. *Mestre:* o bônus em Percepção se torna +4 e o alcance da punga muda para médio.

Tentacutes me Mordam!

Tentacutes possuem diversas similaridades com micos, saguis e outros pequenos primatas. Assim, suas estatísticas podem ser usadas para representar essas pequenas criaturas, tanto como ameaças quanto como parceiros.

Tentacute

Tropa de Tentacutes

ND 2

Animal Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +12, faro, visão na penumbra
Defesa 19, **Fort** +7, **Ref** +14, **Von** +3
Pontos de Vida 17
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo [Bando] Mordida +13 (1d4+4).
Cacofonia Criaturas em alcance curto da tropa de tentacutes sofrem –2 em testes de perícias e são consideradas em condição ruim para lançar magias. *Sentidos*.
Curiosidade Larápia A tropa pode fazer testes de Furtividade no lugar de Ladinagem para ocultar e punga.
Mãozinhas Marotas (Padrão) A tropa faz 1d6 testes de punga contra criaturas adjacentes (ela pode fazer mais de um teste contra a mesma criatura, para objetos diferentes).
Serelepe A tropa pode fazer uma ação de movimento adicional por rodada, mas somente para se deslocar.

For 0, Des 5, Con 1, Int –3, Sab 4, Car –2

Perícia Furtividade + 10.
Tesouro Nenhum.

Para mais familiares e parceiros, veja o **Apêndice A**, p. 416.

Verilêmur & Malafex

"Mas essa moeda PRECISA cair com a outra face para cima ALGUM DIA!"

— Aldrida Cynwise, sílfide bucaneira

O que parece um corvo com manchas brancas crocita furiosamente contra outro pequeno animal que lembra um macaco, mas com focinho de raposa e uma longa cauda. O confronto dos bichinhos poderia ser uma cena divertida. Mas, para o observador atento, algo assombroso está ocorrendo — uma batalha entre os próprios deuses, entre as forças da Ordem e do Caos!

Entre as bênçãos oferecidas pelos deuses a seus devotos mais leais, não é incomum que estes sejam presenteados com animais mágicos sagrados — uma honra e também uma responsabilidade enorme. Quando se trata de Khalmyr e Nimb, estes pequenos companheiros são também forças vivas da Ordem e do Caos.

O verilêmur, também conhecido como "protetor da Ordem", é um pequeno mamífero de hábitos noturnos que se alimenta de frutas e insetos. Animal sagrado de Khalmyr, emana uma aura de ordem que afeta as chances ao seu redor, diminuindo a instabilidade, a desordem e a mentira. Dentro dessa área será mais difícil para qualquer criatura mentir ou usar qualquer poder ou magia de ilusão, invisibilidade, influência ou controle da mente.

Dentro da aura de ordem, uma criatura magicamente transformada reverte à forma verdadeira. Magias e poderes de teletransporte, transporte planar e alteração da realidade também podem falhar. Quanto mais animais presentes, menores a chances de que estes efeitos ocorram; um grande bando pode, de fato, torná-los impossíveis exceto para deuses.

Verilêmures podem ser mantidos em áreas de acesso restrito (para revelar intrusos disfarçados), tribunais e salas de interrogatório (para evitar mentiras) ou prisões (para evitar fugas por teletransporte). Certos vilões também os empregam para evitar que heróis usem seus poderes. Matar um destes animais atrai a ira de Khalmyr: pelo resto da vida o criminoso não será capaz de mentir, nem usar quaisquer dos poderes anulados pelo animal.

Seu inimigo natural, como esperado, é um animal sagrado de Nimb — o malafex, ou "pássaro do Caos". Devotos dizem que estas aves são puras manifestações do acaso, da sorte e do azar, trazendo consigo o imprevisível e o inesperado. A presença de um ou mais deles distorce as leis naturais da área, trocando a sorte pelo azar. Coisas que deveriam dar certo dão errado e vice-versa. Assim, um combatente extremamente habilidoso errará a maioria de seus golpes, enquanto um novato incompetente acertará o tempo inteiro!

Sabe-se de grupos de aventureiros que pereceram em batalhas quase ganhas, simplesmente porque um malafex surgiu de repente e virou a maré da sorte. Devotos de Nimb parecem ser os únicos imunes a esse poder, sendo comum adotarem uma destas aves como mascote. A domesticação diminui drasticamente essa habilidade, mas mesmo assim será algo inconveniente para eventuais companheiros…

Da mesma forma que seu rival, malafex são protegidos por Nimb. Matar um deles, mesmo por acidente, atrai sobre o criminoso uma maldição — que mudará a cada vez. Sabe-se de uma vítima que, todas as manhãs, despertava apaixonada por uma criatura diferente.

VERILÊMUR

ND 1/2

Animal Minúsculo

Iniciativa +4, **Percepção** +7, faro, visão na penumbra
Defesa 13, **Fort** +0, **Ref** +3, **Von** +5
Pontos de Vida 12
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +7 (1d4+6).
Aura de Ordem O verilêmur emana uma aura de ordem com 9m de raio. Criaturas que comecem seu turno dentro da aura sofrem –10 em Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem, não podem mentir deliberadamente e seus efeitos de encantamento, ilusão e transmutação são dissipados (Von CD 15 reduz a penalidade para –5, permite mentir e não dissipa os efeitos).

For 0, Des 2, Con 1, Int –4, Sab 3, Car –1

Perícias Intuição +10.
Tesouro Nenhum.

Parceiro (apenas devotos de Khalmyr) O verilêmur é um parceiro especial (vigilante) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você pode lançar a magia *Círculo da Justiça* (atributo-chave Sabedoria); se aprender essa magia, seu custo diminui em –1 PM. *Veterano:* quando falha em um teste de resistência contra uma magia, você pode gastar 2 PM para rolar novamente esse teste (apenas uma vez por teste). *Mestre:* a CD para resistir à sua magia *Círculo da Justiça* aumenta em +5.

Novo Perigo: Lágrimas de Hyninn

Uma praga que por vezes recai sobre mentirosos, traidores e aqueles que maltratam os animais sagrados de Khalmyr. Aquele que é afligido por essa maldição não pode mais mentir e se torna desajeitado, tendo dificuldade em executar ações que dependam de subterfúgio; a vítima sofre –10 em Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem.
A única forma de remover essa maldição é através de um Rito de Penitência (veja Religião, em *Tormenta20,* p. 122) executado por um clérigo de Khalmyr. Esse rito, entretanto, só é realizado mediante uma prova de que o amaldiçoado se arrependeu de suas mentiras e trapaças.

MALAFEX

ND 1/2

Animal Minúsculo

Iniciativa +6, **Percepção** +7, visão na penumbra
Defesa 13, **Fort** +2, **Ref** +6, **Von** +2
Pontos de Vida 13
Deslocamento 3m (2q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Garras +5 (1d4+6, 18).
Inverter Sorte Sempre que outra criatura, exceto devotos de Nimb, em alcance médio do malafex faz um teste, se o d20 rolar um valor par, o resultado do teste será o contrário do obtido: um sucesso será uma falha e uma falha será um sucesso. O malafex pode desativar essa habilidade à vontade e não há como saber se ela está ativa ou não antes de fazer o teste.
Mergulho Quando faz uma investida alada, o malafex pode continuar se movendo depois do ataque. Ele deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é limitado ao dobro do seu deslocamento.

For –2, Des 3, Con 1, Int –4, Sab 3, Car 2

Perícias Furtividade +10, Sobrevivência +5.
Tesouro Nenhum.

Parceiro (apenas devotos de Nimb) O malafex é um parceiro especial (ajudante) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você pode usar Sorte dos Loucos. Se já tiver esse poder, a perda de PM é reduzida para 1d4. *Veterano:* você pode usar Sorte dos Loucos em aliados voluntários em alcance curto (caso falhe, o aliado perde os PM). *Mestre:* quando um inimigo em alcance curto faz um teste, você pode gastar 2 PM para forçá-lo a rolar novamente o dado. Se ainda assim ele passar, você perde 1d6 PM (ou 1d4 se tiver Sorte dos Loucos).

Novo Perigo: Maldição do Caos

O malafex é uma criatura sagrada, protegida por Nimb. Matar um deles, mesmo por acidente, atrai sobre o infrator uma maldição terrível — de resultados imprevisíveis. A vítima é afetada por um efeito aleatório da magia *Rogar Maldição*, sem direito a teste de resistência. Role 1d4 para determinar o efeito da maldição: 1) debilidade, 2) doença, 3) fraqueza e 4) isolamento (veja *Tormenta20*, p. 204). No início de cada aventura em que a maldição persistir, role novamente seu efeito.
A única forma de remover essa maldição é com um rito de penitência (veja Religião, em *Tormenta20,* p. 122) executado por um clérigo de Nimb. Ou não.

MASMORRAS

Masmorra. Talvez nenhuma palavra em Arton tenha significados tão diversos. Masmorras são muito mais que calabouços ou redes de túneis e câmaras: são lugares de assombro, perigo e oportunidades. Redutos misteriosos, mágicos, que nem sempre seguem as mesmas regras do mundo exterior. Onde rondam monstros cuja própria existência é um insulto ao bom senso, um desafio à vontade dos deuses.

Masmorras existem em todos os tamanhos e formas. Algumas são comuns, como uma mina abandonada servindo de esconderijo a goblins ou um templo em ruínas assombrado por zumbis. Outras têm origens fabulosas, como o gigantesco cadáver fossilizado de um monstro antigo, as entranhas de alguma máquina colossal ou uma construção erguida por seres de além-mundo. Tais antros acabam tomados como covis por criaturas perigosas, de aberrações bizarras a dragões majestosos.

Asas-Assassinas

Arton tem masmorras célebres em abundância. A Velha Malpetrim. As Catacumbas de Leverick. Os caminhos para Doherimm. Os subterrâneos de Vectora. O Labirinto de Tapista. Até mesmo as vinte masmorras planares forjadas pelos deuses para a Libertação de Valkaria, ainda existentes e acessíveis por meios misteriosos. Para cada ruína famosa, há cem outras ainda por encontrar, anônimas, inexploradas, jamais pisadas por aventureiros. Mas certamente habitadas.

ASA-ASSASSINA

"Parecem mariposas grandes. Não temos tempo a perder. Ignorem."

— Hyakunen, o Imortal (decapitado)

As criaturas têm o aspecto de mariposas, mas são grandes como pássaros. As asas abertas, de cores metálicas, produzem brilhos e sons afiados enquanto o bando voeja em sua direção.

Estes perigosos insetos têm asas finas, mas cortantes, ainda mais afiadas que as melhores lâminas élficas. Mesmo o mais leve roçar causa talhos profundos, enquanto um golpe certeiro pode decapitar uma pessoa.

Asas-assassinas se alimentam de frutas e insetos, refugiando-se em masmorras quando não estão procurando alimento. Atacam qualquer criatura que entre em seu território, voando em bandos ao redor da vítima, golpeando e sangrando-a até matar. Suas asas supostamente podem ser usadas na fabricação de armas superiores, ou como auxílio à conjuração de certas magias. Ainda, alguns conjuradores tomam estes animais como familiar.

ASA-ASSASSINA — ND 1

Animal Minúsculo

Iniciativa +8, **Percepção** +4, visão na penumbra
Defesa 15, **Fort** +3, **Ref** +10, **Von** +3
Pontos de Vida 10
Deslocamento 3m (2q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Asa afiada +10 (2d4+6 corte, 17/x3).
Asas Mortais Quando faz um acerto crítico em uma criatura, a asa-assassina tenta decepar a cabeça dela. A vítima fica inconsciente e sangrando (Fort CD 16 evita ambos). Este sangramento é cumulativo com aquele causado por ser reduzido a 0 PV ou menos; trate cada um separadamente. A critério do mestre, algumas criaturas,

como certos construtos, mortos-vivos ou monstros com nenhuma ou várias cabeças, podem ser imunes a esta habilidade.

Mergulho Quando faz uma investida alada, a asa-assassina pode continuar se movendo depois do ataque. Ela deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento.

For –3, Des 4, Con 1, Int –4, Sab 2, Car –4

Tesouro Asas afiadas (CD 16 para extrair, vale T$ 100 para fabricar uma arma de corte superior).

Familiar Uma asa-assassina permite que você gaste 1 PM quando causa dano de corte ou perfuração a uma criatura para deixá-la sangrando.

Parceiro Uma asa-assassina é um parceiro especial (assassino) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* uma vez por rodada, quando causa dano com um ataque, você pode deixar a vítima sangrando. *Veterano:* a perda de PV pelo sangramento aumenta para 1d8. *Mestre:* a perda de PV aumenta para 2d8.

Cocatriz

"Estão com medo daquilo? Mas é um frango! Certo, um frango muuuito feio..."

— JoBren Barbarax, humano bardo-lutador

O bicho parece um galo grande e muito feio, mas com duas caudas (ou três, difícil dizer) escamadas de serpente. Apesar do aspecto cômico, os olhos brilham sinistros e avermelhados.

Seja pela feiura ou por sua semelhança com um galináceo comum, a cocatriz é muitas vezes subestimada por aventureiros incautos. Qualquer herói experiente, contudo, sabe se tratar de um monstro mágico perigoso, por sua habilidade de transformar as vítimas em pedra com uma simples bicada.

Cocatriz

Como a pequena fera ganhou tal habilidade temível, ninguém sabe. Há quem tente encontrar alguma relação entre cocatrizes e medusas, o que apenas insulta e enfurece estas últimas.

Os estudiosos arriscam as teorias habituais: um animal nativo de outro Plano, um experimento arcano fracassado, uma brincadeira de Nimb. A habilidade nem sequer parece muito útil ao monstro, que não pode se alimentar de vítimas petrificadas (usa apenas as garras para matar os insetos de que se alimenta). Assim, a bicada mortal acaba reservada a inimigos maiores, que o bicho ataca furioso como um literal galo de briga.

Como as galinhas, cocatrizes não voam realmente, mas são capazes de saltos e voos curtos para superar obstáculos (e atacar inimigos maiores). Há cocatrizes machos e fêmeas, de aparência e hábitos semelhantes a suas contrapartes naturais: organizam-se em haréns compostos por um macho protetor e várias fêmeas responsáveis por ninhos contendo um ou dois ovos. Estes são ingredientes mágicos valiosos, que atingem altos preços em Vectora e outros mercados. Desnecessário dizer, um covil de cocatrizes muitas vezes é cercado de estátuas sujas e semidestruídas daqueles que tentaram roubar seus ovos.

Dizem existir uma versão gigante desta criatura, a cocatriz-real. Do tamanho de um avestruz, a criatura lendária comanda e protege várias famílias de cocatrizes normais. Não há relatos sobre bandos de cocatrizes-reais, embora isso não seja impossível.

Sabe-se da existência de alguns raras cocatrizes domadas, atuando como familiares (ou até montarias, no caso das reais), mas a criatura perde boa parte da habilidade de petrificação quando domesticada.

Cocatriz — ND 3

Monstro Pequeno

Iniciativa +10, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +9, **Ref** +13, **Von** +5, evasão
Pontos de Vida 98
Deslocamento 6m (4q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Bicada +14 (2d4+8 perfuração).

Bicada Petrificante Uma criatura que sofra dano da bicada da cocatriz fica lenta (Fort CD 19 evita). Se já estiver lenta, fica petrificada permanentemente. Efeitos que removem paralisia revertem a petrificação.

Voo de Galinha A cocatriz só consegue percorrer curtas distâncias voando; ela sempre termina seu movimento sobre o chão ou outra superfície firme.

For 0, Des 5, Con 1, Int –5, Sab 1, Car –2

Tesouro 1d4-1 ovos de cocatriz (cada ovo permite preparar uma refeição coc-au-triz).

Parceiro A cocatriz é um parceiro especial (adepto) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* suas habilidades mágicas que causam condições de movimento têm o custo reduzido em –1 PM. *Veterano:* a CD para resistir a essas habilidades aumenta em +2. *Mestre:* a redução de custo se torna cumulativa com outras reduções.

Cocatriz-real

ND 7

Monstro Grande

Iniciativa +17, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 32, **Fort** +20, **Ref** +12, **Von** +7, evasão
Pontos de Vida 250
Deslocamento 6m (4q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Bicada +24 (2d8+12 perfuração) e cauda de serpente +20 (1d8+10 impacto).
Bicada Petrificante Uma criatura que sofra dano da bicada da cocatriz-real fica lenta (Fort CD 26 evita). Se já estiver lenta, fica petrificada permanentemente. Efeitos que removem paralisia revertem a petrificação.
Voo de Galinha A cocatriz só consegue percorrer curtas distâncias voando; ela sempre termina seu movimento sobre o chão ou outra superfície firme.

For 2, Des 7, Con 3, Int –5, Sab 1, Car –2

Tesouro 1 dose de lágrima pétrea (CD 22 para extrair) e 1d4 ovos de cocatriz (cada ovo permite preparar uma refeição coc-au-triz).
Parceiro A cocatriz-real é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você ignora terreno difícil. *Veterano:* uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode fazer com que a vítima fique lenta (Fort CD For evita). *Mestre:* seu deslocamento muda para 12m (normal e de voo). Entretanto, quando voa, você deve terminar seu movimento sobre o chão ou outra superfície firme.

Harpia

"Estamos sendo observados. Não, não é nenhuma sensação. Estão bem ali!"

— Allysen Naviere, humana inventora

O monstro lembra uma mulher humana, velha e sinistra como uma bruxa, com cabelo emaranhado e sujo de sangue. Tem a parte inferior do corpo, pernas e asas de um pássaro enorme, com penas marrons e imundas. A face feroz e a voz estridente chegam a amedrontá-los.

Harpias são criaturas sádicas e malignas, que caçam não apenas para se alimentar, mas pelo regozijo de causar sofrimento e morte. São encontradas em masmorras, mas também espreitam comunidades humanas em busca de novas vítimas — especialmente crianças, que gostam de atormentar na presença dos pais.

Não se sabe sobre a existência de harpias machos, nem se estes monstros têm formas naturais de procriação. Como outros seres mágicos, talvez seu nascimento seja alguma ocorrência sobrenatural ou simples desejo dos deuses. Também existe a teoria de que harpias machos são pequenos e fracos, mantidos confinados em cavernas secretas apenas como reprodutores.

Harpias não usam roupas ou armadura, mas às vezes empunham armas com os pés. Preferem arcos e

Harpia

bestas, atacando à distância enquanto voam. No entanto, quando as vítimas já estão muito feridas, muitas vezes não resistem ao impulso assassino de mergulhar e acabar de matá-las com as próprias garras. Também é comum que capturem vítimas para torturá-las durante horas, ou mesmo dias, antes da refeição.

Apesar de sua ferocidade incontrolável, harpias às vezes podem ser encontradas atuando como guardas ou capangas para vilões, sobretudo devotos de Megalokk. Dizem existir harpias heroicas, que acabam se reunindo a grupos de aventureiros — mas estas são incrivelmente raras.

Harpia Saqueadora

ND 4

Monstro (harpia) Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +10, **Ref** +15, **Von** +5
Pontos de Vida 32
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Maça +20 (1d8+11) e garra +20 (1d6+11) ou duas garras +20 (1d6+11).
Grito Aterrorizante (Padrão) A harpia saqueadora emite um grito estridente e apavorante. Criaturas em alcance curto ficam abaladas (Von CD 18 evita e a criatura não pode mais ser abalada por esta habilidade até o fim da cena).
Rasante (Completa) A harpia faz uma investida e ataca com sua maça e uma garra (ou com as duas garras, se estiver desarmada). Os dois ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo. Após o ataque, a harpia pode continuar seu movimento, até o limite de seu deslocamento.

For 1, Des 4, Con 2, Int –1, Sab 3, Car 2

Perícias Intimidação +8, Sobrevivência +9.
Equipamento Maça. **Tesouro** Nenhum.

Glop

"Espere, não o mate ainda! Preciso de uma amostra para estudo!"

— Selussa Faerondalan, meia-elfa arcanista

Com seus aposentos e corredores imundos, contaminados com dejetos e detritos alquímicos, masmorras produzem criaturas rastejantes e disformes classificadas como "gosmas". Seres primitivos, que vivem apenas para se alimentar e reproduzir.

Embora gosmas existam em infinitas variedades, glops são as mais simples e comuns. São uma praga constante não apenas em túneis e labirintos, mas também em esgotos, porões ou adegas — livrar-se deles é trabalho comum para aventureiros iniciantes.

Pensava-se que glops existiam apenas em tamanhos diminutos. Contudo, versões maiores e mais perigosas têm sido reveladas, sugerindo até que estes seres talvez tenham alguma forma de sociedade.

Glop

A coisinha pulsante é pouco maior que um pão. Tem um estranho formato de gota d'água, e uma cor esverdeada, tóxica. Move-se aos saltos, deixando manchas de corrosão nos lugares que toca.

O glop perambula em bandos nos subterrâneos, em busca de comida — que eles ingerem expelindo um forte ácido digestivo, para então absorvê-la. Qualquer matéria orgânica servirá, como animais mortos, alimentos estocados, aventureiros adormecidos…

Glops são muitas vezes deixados em masmorras, para mantê-las limpas de detritos e também como proteção contra invasores. Arcanistas que adotam essa prática normalmente são imunes a ácido ou tratam logo de adquirir essa proteção.

Glop — ND 1/4

Monstro Pequeno 1/4

Iniciativa +0, **Percepção** +0, percepção às cegas
Defesa 10, **Fort** +0, **Ref** +2, **Von** –5, imunidade a ácido
Pontos de Vida 10
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +7 (1d4 mais 1d4 ácido).

For 0, Des 0, Con 0, Int —, Sab –5, Car –5

Tesouro Nenhum.

Harpia: Habilidades de Raça

Destreza +2, Carisma +1, Inteligência –1.

Asas de Abutre. Você possui asas no lugar dos braços e das mãos. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 12m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Se não estiver usando armadura pesada, você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

Cria de Masmorra. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe visão no escuro e +2 em Intimidação e Sobrevivência.

Grito Aterrorizante. Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para emitir um grito estridente. Criaturas em alcance curto ficam abaladas (Von CD Car evita).

Pés Rapinantes. Seus pés podem ser usados como mãos ou como duas armas naturais de garras (dano 1d6 cada, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido usada para atacar neste turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exijam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras.

Longevidade. Normal.

Devotos. Hyninn, Megalokk, Tenebra.

Glooop

A criatura poderia lembrar uma grande saca de grãos — isto é, uma que tenha sido esquecida e deixada apodrecer até ganhar uma camada de gosma nauseante. Apesar da ausência de olhos, percebe a presença de vocês e rasteja em sua direção com um chiado ácido.

O glop comum se reproduz ingerindo comida suficiente até se dividir em dois ou mais seres. Alguns, contudo, jamais realizam a separação, apenas comendo e crescendo até atingir tamanhos surpreendentes.

Por devorar praticamente toda a comida disponível, um glooop logo é abandonado pelo bando, levando uma vida solitária. Sinais de infestação glop, quando

mal-interpretados, podem levar a um confronto com este ser sempre faminto — surpreendendo aventureiros novatos que esperavam uma luta fácil.

Em compensação, por seu grande tamanho, glooops às vezes trazem tesouros em seu interior — formados por itens metálicos que seu ácido não afeta.

Glooop

ND 2

Monstro Grande

Iniciativa +0, **Percepção** –5, percepção às cegas
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2, imunidade a ácido
Pontos de Vida 68
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +12 (2d6+3 mais 2d6 ácido).
Agarrar Aprimorado (Livre) Pancada (teste +14).
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do glooop, a criatura engolida sofre 2d6+3 pontos de dano de impacto mais 2d6 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando um total de 10 pontos de dano a ele (Defesa 10).

For 3, Des –1, Con 2, Int —, Sab –5, Car –5

Tesouro Padrão.

Uma feliz família Glop

Mamãe Glop

Como um glop normal, a criatura também lembra uma gosma esverdeada em formato de gota. Porém, tem tonalidade mais escura e o tamanho de uma carroça!

Aquilo que leva ao surgimento de uma mamãe glop até hoje permanece um enigma. Alguns especulam ser apenas uma forma avançada de glooop, crescida ainda mais e de alguma forma recuperando a capacidade reprodutiva. Para outros, a criatura se origina de forma oposta — pela *fusão* de centenas de glops, produzindo um novo ser. Outros ainda sugerem ser um produto acidental de laboratórios alquímicos.

Como sugere o nome, uma mamãe glop tem a habilidade de expelir glops comuns — um processo destinado não apenas à reprodução, mas também à proteção, pois os pequenos monstros são mantidos por perto para lutar em defesa da "mãe".

A mamãe glop não adota a vida errante comum à sua espécie. A criatura estabelece um ninho, de onde bandos de glops exploram a região ao redor. Uma vez alimentados, retornam à mãe para serem reabsorvidos, assim provendo seu sustento. Novos glops famintos são expelidos para recomeçar a exploração e o ciclo se mantém.

O ninho da mamãe glop pode conter pertences não digeridos de antigas vítimas, embora jamais de tamanho superior a uma bolsa ou adaga.

Mamãe Glop

ND 2

Monstro Grande

Iniciativa +2, **Percepção** –1, percepção às cegas
Defesa 17, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2, imunidade a ácido
Pontos de Vida 70
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +12 (2d6+2 mais 2d6 ácido).
Glops Filhinhos A mamãe glop está sempre acompanhada por 1d4 glops, que a protegem instintivamente. Esses glops, assim como aqueles gerados pela Meiose Glópica, não rendem pontos de experiência.
Meiose Glópica (Livre) Quando ameaçada, a mamãe pode gerar outros glops filhinhos para protegê-la. No início de cada turno da mamãe, role um dado. Em um resultado par, um glop surge num espaço adjacente a ela. Ele age normalmente, no turno da mamãe, a partir da próxima rodada.

For 2, Des –1, Con 2, Int —, Sab –3, Car –3

Tesouro Padrão.

Mantor

"Quem deixaria um ótimo manto de mago largado por aí? Não será desperdiçado!"

— Arneld Pol'Thar, humano arcanista

A estranha criatura parece uma grande capa negra, como uma arraia ondulando no ar. Não há cabeça separada do corpo, apenas dois olhos vermelhos e uma bocarra ventral com dentes pontiagudos. Uma cauda longa termina em um longo ferrão espinhoso, em formato de adaga.

O mantor costuma se manter fixo ao teto de cavernas e outras estruturas, esperando pela passagem de presas — e então cai sobre elas, atacando de surpresa. O corpo achatado e maleável envolve a vítima, imobilizando-a enquanto desfere mordidas ferozes.

Mantor são inteligentes, mas também cruéis e agressivos, rejeitando qualquer tentativa de diálogo. Usam a esperteza apenas para "brincar" com suas presas, imaginando todo tipo de chamariz ou armadilha. Alguns usam o corpo achatado para esconder passagens, buracos ou precipícios. Outros apagam tochas e lampiões para deixar as vítimas na escuridão. Há ainda aqueles que se penduram em alguma mobília, fingindo ser uma capa ou outra peça de roupa, esperando para atacar quando alguém tenta "vesti-lo".

Mantor — ND 5

Monstro Grande

Iniciativa +11, **Percepção** +8, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +11, **Ref** +17, **Von** +5, redução de trevas 5
Pontos de Vida 200
Deslocamento voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Aguilhão +17 (1d10+8 perfuração, x3, alcance 4,5m) e mordida +17 (1d10+8).
Emantar (Padrão) O mantor se joga sobre uma criatura adjacente Enorme ou menor e usa a manobra agarrar (teste +22). Enquanto estiver agarrada, a criatura fica cega, sofre metade de todo dano sofrido pelo mantor e, no início de cada turno do mantor, sofre 2d10+8 pontos de dano de perfuração. O mantor só pode manter uma criatura agarrada por vez e não pode usar sua mordida nesta situação.
Imobilidade Um mantor pode permanecer completamente imóvel. Se ele estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ele é uma criatura e não um pedaço de tecido.
Manto de Tenebra Em escuridão total, o mantor recebe camuflagem total, mesmo contra criaturas que vejam no escuro.

For 4, Des 5, Con 2, Int –1, Sab 2, Car 0

Perícias Furtividade +11 (+21 no escuro).
Tesouro Metade, mais couro de mantor (CD 20 para extrair, vale T$ 150 para fabricar um manto do mantor).

Mantor

Mímico

"Por que está rosnando, Kitana? É apenas um velho baú, vejamos o que contém."

— Pivas, humano clérigo de Allihanna

O baú está aberto, revelando uma quantidade incrível de ouro, gemas, joias e objetos de arte. Assim que você tenta tocá-las, contudo, longas presas brotam nas bordas e na tampa da arca, que se fecha como uma mandíbula cruel em seu braço.

Um mímico é uma criatura com a exata aparência de uma arca de tesouro, relicário, suporte de armas, estante de tomos arcanos, porta de caixa-forte ou outra peça de mobília destinada a armazenar itens de valor. Pode se manter imóvel por longos períodos, mesmo meses ou anos, até a aproximação de uma vítima incauta que tente afanar seu "conteúdo". Quando isso acontece, o monstro ataca, revelando uma bocarra repleta de presas e tentáculos.

Não se pode perceber a diferença entre um mímico e um objeto real apenas com o olhar. Mesmo a magia *Visão da Verdade* é ineficaz, porque a forma de um baú é a *forma verdadeira* do monstro. Mímicos são inteligentes e ardilosos; sabem encontrar lugares de tocaia onde sua presença não pareça estranha. Além disso, embora poucos aventureiros saibam, estes seres são capazes de falar: são famosas as histórias de mímicos que alegam ser uma espada mágica poderosa, pedindo que o "escolhido" venha recolhê-la…

Alguns dizem que este monstro é obra de Hyninn para testar os ladinos de Arton; outros afirmam que Khalmyr os criou para puni-los. Seja como for, mímicos são quase sempre encontrados em masmorras, embora nobres e vilões também os mantenham em suas câmaras de tesouro como armadilhas contra ladrões.

MÍMICO

ND 6

Monstro Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +18, **Ref** +12, **Von** +6, imunidade a ácido, redução de dano 5/frio
Pontos de Vida 220
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Dois tentáculos +20 (2d8+15).
Abocanhar (Livre) Se o mímico começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, abocanha a criatura. Uma criatura abocanhada continua agarrada e sofre 4d8+25 pontos de dano de corte no início de cada turno do mímico. O mímico pode manter uma criatura abocanhada por vez, e pode atacar com seus tentáculos normalmente enquanto faz isso. Uma criatura abocanhada pode escapar vencendo uma manobra agarrar contra o mímico.
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo (teste +20).
Ataque Furtivo +3d6.
Cuspe Material (Padrão) O mímico cospe parte de seu conteúdo, como moedas e outros objetos diminutos, em um cone de 6m. Criaturas nessa área sofrem 6d4+6 pontos de perfuração (Ref CD 22 reduz à metade; uma criatura abocanhada falha automaticamente nesse teste).
Imobilidade Um mímico pode permanecer completamente imóvel. Se ele estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ele é uma criatura e não um objeto.

For 2, Des 4, Con 3, Int –2, Sab 3, Car 0

Perícias Enganação +15, Furtividade +2.
Tesouro Padrão.

Mímico

QUIMERA

"Como uma hidra! Mas... com cabeças de animais. Diferentes."

— Barossa Arareber, estudiosa de hidras

O monstro tem o corpo poderoso de um imenso leão, com asas coriáceas dracônicas e uma cauda escamada de crocodilo. Mas aquilo que chama sua atenção imediata são as três cabeçorras: leão de juba negra no centro, dragão de bocarra flamejante à direita, algum caprino demoníaco de chifres retorcidos à esquerda.

Quimeras são monstros mágicos feitos com partes de várias criaturas diferentes. Não ocorrem naturalmente: são criadas por conjuradores — sobretudo devotos de Nimb ou Megalokk — poderosos e loucos o bastante para trazer ao mundo estes seres grotescos. A variedade das quimeras é limitada apenas pela imaginação doentia de seus criadores.

Existe, contudo, um método para a criação de quimeras — um conhecimento extremamente especializado. Todas seguem um padrão anatômico básico: três cabeças de animais ou monstros diferentes, corpanzil de um grande quadrúpede e asas de dragão ou pássaro gigante. A fórmula pode ser derivada da "quimera clássica", com cabeças de bode, leão e dragão.

Quimeras não podem ser controladas, nem mesmo por aqueles que as criaram. São bestas sempre furiosas e enlouquecidas, mantidas presas com grossas correntes nos lugares que foram feitas para proteger, ou apenas expostas em jaulas para deleite de seus criadores insanos. Costumam ser encontradas em masmorras, como obstáculo no caminho de câmaras de tesouros e em outros lugares importantes.

QUIMERA

ND 8

Monstro Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +10, faro, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +15, **Von** +8
Pontos de Vida 333
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Três mordidas +26 (3d8+7) e duas garras +24 (2d6+10).
Mente Tripla Quando faz um teste de Percepção ou Vontade, a quimera joga três dados e usa o melhor resultado.
Três Cabeças Uma quimera tem três cabeças distintas que concedem habilidades especiais, escolhidas entre as descritas a seguir.
• *Águia.* Quando faz uma investida, a quimera pode atacar com esta cabeça e suas duas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

Quimera

- *Bode.* Uma das mordidas da quimera muda para marrada e causa dano de impacto. Quando faz uma investida com esta cabeça e acerta o ataque, a quimera arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em uma direção à escolha dela (Fort CD 26 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.
- *Dragão.* A quimera pode gastar uma ação padrão para cuspir fogo em um cone de 6m. Criaturas na área sofrem 10d6+20 pontos de dano de fogo (Ref CD 26 reduz à metade). *Recarga (movimento).*
- *Gorlogg.* Se acertar um ataque de mordida com esta cabeça, a quimera pode usar a manobra derrubar como ação livre (teste +28).
- *Hidra.* A quimera ganha cura acelerada 20/ácido ou fogo.
- *Leão.* Quando acerta um ataque de mordida com esta cabeça, a quimera pode usar a manobra agarrar como ação livre (teste+28).
- *Javali.* Se sofrer dano, a quimera recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim de seu próximo turno.
- *Serpente.* Uma criatura atingida por uma mordida desta cabeça perde 2d12 pontos de vida durante 3 rodadas (Fort CD 26 reduz para 1 rodada). *Veneno*.
- *Tigre.* Se acertar os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, a quimera causa mais 4d6+20 pontos de dano.
- *Tubarão.* A quimera ganha deslocamento de natação 9m. Além disso, uma criatura atingida por uma mordida desta cabeça fica sangrando (Fort CD 26 evita).

For 6, Des 3, Con 4, Int 0, Sab 1, Car –2

Tesouro Coração de quimera (CD 23 para extrair, vale T$ 300 para fabricar três doses de elixir quimérico).

SLARK

"Se querem me deter, filhos das trevas, não será sem luta!"
— Lisandra de Galrasia, dahllan druida

São vários seres humanoides, mas de aspecto truculento e ameaçador, com faces horrendas de lagarto e três dedos em cada mão. Vestem apenas trapos e cintas, provavelmente tomados de vítimas anteriores. Alguns emergem da escuridão à frente, enquanto vários outros descem pelas paredes em volta.

Terrores das masmorras por toda Arton, slarks são habitantes de ruínas e cavernas, que temem o sol e nunca são vistos à luz do dia. Rondam em bandos variando entre dez e trinta indivíduos. Detalhes sobre sua origem e hábitos são desconhecidos, até nulos; é quase como se não existissem até o momento em que são encontrados. Há quem acredite que estes seres são simples fruto dos caprichos de Valkaria, para evitar que incursões de aventureiros novatos sejam tediosas.

Embora hostis, slarks são também lentos e fracos. Para subjugar suas presas, confiam na escuridão e vantagem numérica, assim como emboscadas proporcionadas por sua habilidade de escalada. Uma tática favorita é esperar de tocaia no teto de túneis e corredores; quando intrusos passam, os slarks despejam jatos certeiros de saliva grossa e gosmenta para cegar, sufocar ou apagar tochas. Então, quando acreditam estar em vantagem, deixam-se cair e lutam.

SLARK

ND 1

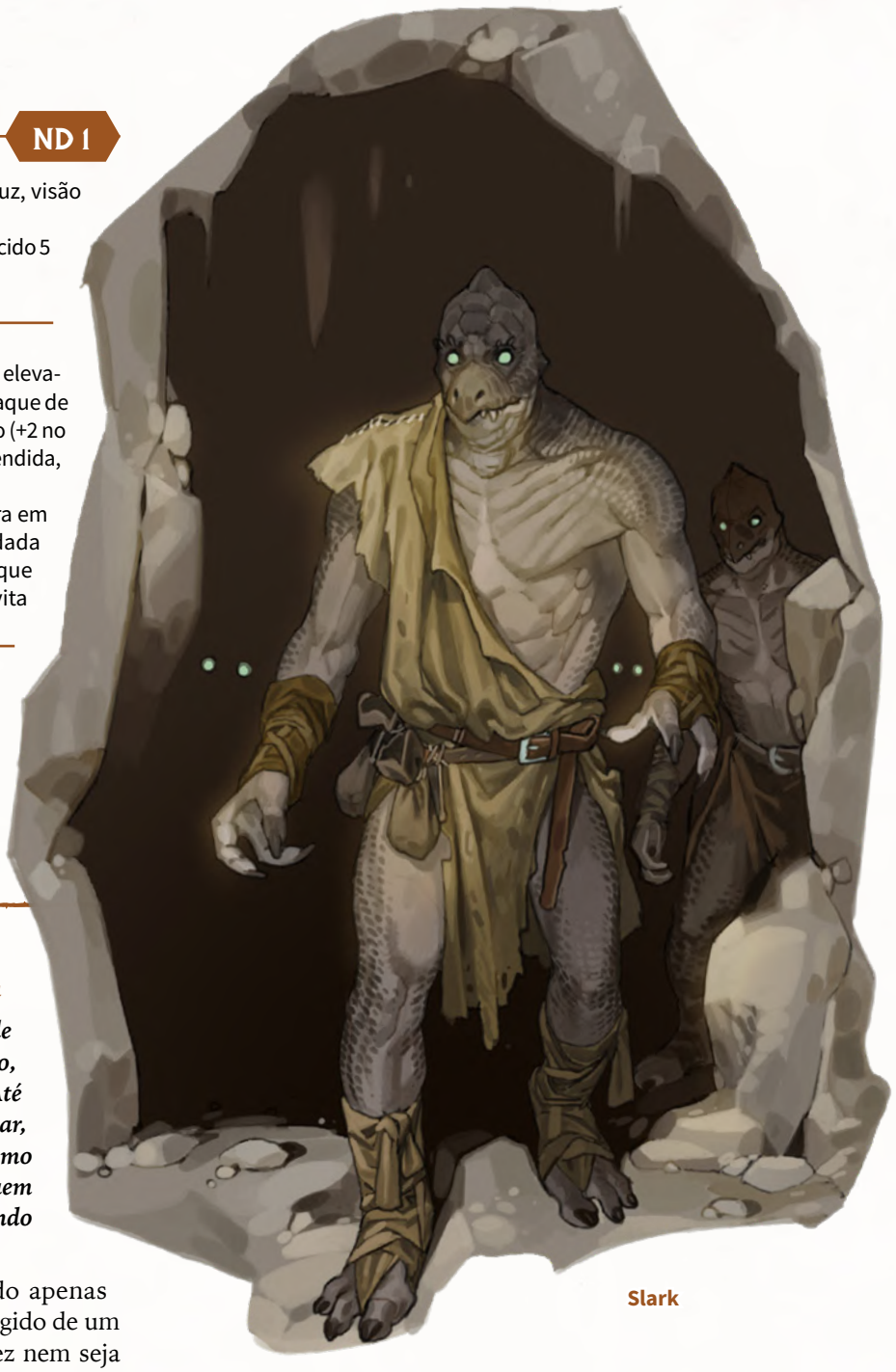
Humanoide (slark) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +4, sensibilidade a luz, visão no escuro
Defesa 12, **Fort** +8, **Ref** +1, **Von** +4, redução de ácido 5
Pontos de Vida 15
Deslocamento 6m (4q), escalada 6m (4q)

Corpo a Corpo Garras +10 (1d6+9, 19/x3).
Queda Livre (Completa) Se estiver em terreno elevado, o slark cai sobre uma criatura e faz um ataque de garras. Ele recebe o bônus por terreno elevado (+2 no teste de ataque) e, se a criatura estiver surpreendida, causa +2d6 pontos de dano.
Saliva (Padrão) O slark cospe em uma criatura em alcance curto. A criatura fica cega por 1 rodada e qualquer fonte de iluminação mundana que esteja empunhando se apaga (Ref CD 14 evita ambos os efeitos).

For –1, Des 3, Con 2, Int –1, Sab 1, Car –2

Perícias Furtividade +8.
Tesouro Nenhum.



Slark

TIGRE-DE-HYNINN

"Um rugido, e então estavam todos mortos. Como sobrevivi? Que pergunta idiota é essa?"
— Samantha de Bielefeld, osteon caçadora

O que surge no túnel à frente não pode ser descrito — é como um borrão no vazio, sem forma, sem cor, mas com movimento. Até mesmo seu tamanho parece difícil de estimar, pode ser grande como um cavalo ou alto como um ogro. A única coisa que vocês conseguem perceber com clareza é seu rugido, lembrando um grande felino.

O tigre-de-Hyninn é assim chamado apenas devido à semelhança entre seu som e o rugido de um tigre. Certamente não é um animal, talvez nem seja uma criatura de qualquer tipo — e sim um fenômeno bizarro, uma deformação anormal da realidade. A aparição desfocada, contudo, parece movida pelo impulso de atacar tudo que encontra, então "tigre" acaba servindo como um nome adequado.

Embora a coisa nem pareça existir, seus ataques produzem ferimentos muitos reais, como aqueles causados por garras e presas de feras mundanas. Ainda, devido ao número de ataques que consegue executar, especula-se que o tigre tenha numerosas cabeças/patas/tentáculos, ou talvez mude de anatomia à vontade. Sua verdadeira forma não se revela nem mesmo após a morte, pois a criatura não deixa cadáver — simplesmente desaparece, deixando uns poucos resíduos, considerados valiosíssimos como ingredientes alquímicos.

Alguns estudos da Academia Arcana e da Igreja de Tanna-Toh teorizam que o tigre-de-Hyninn se originou em Lamnor, séculos antes da Grande Batalha, onde teria sido conjurado em rituais ao Deus da Trapaça. A coisa então se espalhou pelo continente, sendo temida até mesmo pelos duyshidakk. Hoje, suas manifestações podem ocorrer em qualquer ponto de Arton, mas principalmente em masmorras e florestas escuras.

Tigre-de-Hyninn

ND 5

Monstro Grande

Iniciativa +10, **Percepção** +7, faro, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +8, **Ref** +20, **Von** +5, imunidade a confuso e metamorfose, resistência a devotos de Khalmyr +5
Pontos de Vida 165
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Duas garras +17 (1d8+3), 1d3 mordidas +17 (1d6+3) e 1d4+1 tentáculos +17 (1d6+3).
Borrão O tigre-de-Hyninn tem 25% de chance de ignorar ataques e efeitos (incluindo de área) contra ele. Esta habilidade permanece ativa mesmo que ele morra.
Entre Planos (Movimento) Até o próximo turno do tigre, a chance de falha de seu Borrão aumenta para 50%.
Profusão de Partes Cada tigre tem 1d3 cabeças e 1d4+1 tentáculos. Isso determina quantos ataques de mordida (um por cabeça) e de tentáculos ele tem.

For 3, Des 4, Con 2, Int –1, Sab 1, Car –1

Perícias Furtividade +16.
Tesouro Resíduos (CD 20 para extrair, valem T$ 150 para fabricar poções e pergaminhos contendo magias de ilusão).

Tigre-de-Hyninn Primordial

ND 11

Monstro Grande

Iniciativa +17, **Percepção** +12, faro, visão no escuro
Defesa 42, **Fort** +14, **Ref** +29, **Von** +10, imunidade a confuso e metamorfose, resistência a devotos de Khalmyr +5
Pontos de Vida 480
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Duas garras +34 (2d8+12), 1d3 mordidas +34 (2d6+12) e 1d4+1 tentáculos +34 (2d6+12).
Borrão O tigre-de-Hyninn tem 25% de chance de ignorar ataques e efeitos (incluindo de área) contra ele. Esta habilidade permanece ativa mesmo que ele morra.
Entre Planos (Movimento) Até o próximo turno do tigre, a chance de falha de seu Borrão aumenta para 50%.
Não Está Mais Aqui! (Padrão) Uma vez por cena, o tigre pode se teleportar para qualquer lugar a sua escolha a até 500m, desde que conheça o local de destino.
Profusão de Partes Cada tigre tem 1d3 cabeças e 1d4+1 tentáculos. Isso determina quantos ataques de mordida (um por cabeça) e de tentáculos ele tem.
Sopro (Padrão) O tigre sopra energia caótica em um cone de 6m. Criaturas na área sofrem 6d8 pontos de dano mental e ficam confusas por 1d3 rodadas (Von CD 31 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (no início de cada rodada do tigre, jogue um dado; recarrega com um resultado par).*

For 4, Des 6, Con 3, Int –1, Sab 1, Car –1

Perícias Furtividade +25.
Tesouro Resíduos (CD 26 para extrair, valem T$ 300 para fabricar poções e pergaminhos contendo magias de ilusão).

Tigre-de-Hyninn

BRAWAR

"Não consigo nem arranhar! Essa coisa é toda feita de adamante!"
— Mateo Dasinus, humano não aventureiro

Com um estrondo metálico, o que parecia a imensa estátua de um guerreiro anão lentamente se afasta da parede. Luzes brancas se acendem como olhos sob o elmo, enquanto mãos poderosas empunham uma picareta que parece capaz de rachar a maior das muralhas.

Talvez uma das maiores façanhas de engenharia do povo anão, brawar são gigantescos golens de ferro construídos para proteger suas grandes cidades e locais sagrados. Quando os anões abandonaram o mundo da superfície, atendendo ao chamado do profeta Wordarion Thondarim, muitos destes construtos foram deixados como sentinelas em suas antigas edificações para expulsar saqueadores. Outros se encontram protegendo vários pontos do caminho para Doherimm.

Feitos com alguma liga de adamante, brawar são quase invulneráveis a armas comuns, e também resistentes a muitas formas de magia. Derrotá-los em combate é façanha difícil mesmo para heróis poderosos. Dizem que falar com eles em idioma anão pode fazê-los hesitar, recuar ou seguir ordens breves — desde que sejam palavras acompanhadas de honrarias a figuras e eventos ilustres do passado. Embora sejam encontrados tipicamente sozinhos, há lugares protegidos por dois ou até quatro brawar.

Houve inúmeras tentativas de sucatear os corpos dos brawar para extrair seu valioso adamante. Infelizmente, por ter sido forjado com técnicas ancestrais secretas, o metal em sua fabricação não pode ser reutilizado. Algumas de suas peças, no entanto, têm formato próprio para servir como clavas e maças sem necessidade de reforja.

BRAWAR — ND 14

Construto Enorme

Iniciativa +6, **Percepção** +14, visão no escuro
Defesa 46, **Fort** +28, **Ref** +22, **Von** +14, redução de dano 25
Pontos de Vida 700
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Picareta +40 x2 (2d12+30, 19/x4).
Fale Amigo e Passe Um anão pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Diplomacia (CD 38) contra o brawar. Se passar, deixa-o pasmo por 1 rodada; se falhar, o brawar não pode mais ser pasmo desta forma nesta cena. Se o brawar estiver pasmo desta forma, um anão pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Conhecimento ou Nobreza (CD 38). Se passar nesse segundo teste, o brawar para de lutar.
Imunidade a Magia O brawar é imune a efeitos mágicos, com a seguinte exceção. Efeitos mágicos de fogo concedem a ele uma ação padrão adicional em seu próximo turno e curam PV em quantidade igual à metade do dano que causariam.
Picareta Destruidora Os ataques de picareta do brawar ignoram 10 pontos da RD de objetos.
Pisotear (Movimento) O brawar pisoteia o chão, gerando uma onda de choque em uma área de 9m ao seu redor. Criaturas nessa área sofrem 15d10 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 38 reduz o dano à metade e evita a condição).

For 14, Des –1, Con 12, Int —, Sab 1, Car –5

Equipamento Picareta aumentada maciça de adamante.
Tesouro Padrão.

Aranha Gigante*, Armadilhas Kobolds, Cão de Kally, Carniçal, Centopeia-Dragão*, Duplo, Enxame Larval, Esqueleto*, Fantasma, Gárgula*, Garra-Zumbi, Glop*, Golem de Barro, Golem de Bronze, Golem de Carne, Golem de Espelhos, Golem de Ferro*, Golem de Pedra, Guerreiro de Chifres*, Kobold Bruto, Kobold Explosivo, Kobold-Mãe, Kobold Patrulheiro, Kobold Veterano, Kobold Xamã, Lívido, Mamãe Glop, Mantícora*, Meio-Orc Bandoleiro, Meio-Orc Capanga, Meio-Orc Chefe, Mortalha, Múmia, Necrodraco, Orc Chefe*, Orc Combatente*, Orc Mutante*, Orc Mutante Superior, Orc Rei, Orc Veterano, Orc Xamã, Oxxdon, Rato Gigante*, Senhor das Múmias, Soldado Mecânico, Trog, Trog Anão.

MONTARIAS

Muitos aventureiros são também cavaleiros, mas o cavalo comum está longe de ser a única montaria disponível em Arton. Em vez de abater uma besta perigosa, um herói muitas vezes escolhe domá-la como sua montaria. Outras podem ser conquistadas de formas variadas, como recompensas dos deuses por grandes serviços prestados ou presentes de regentes agradecidos, ou simplesmente comprando-as em certos mercados.

Cavalgar um animal ou monstro poderoso muitas vezes atrai sobre o cavaleiro grande prestígio — ou temor, conforme o caso. Há ocasiões em que um aventureiro acaba mais conhecido por sua montaria que por suas próprias habilidades. Mais que apenas um veículo, uma montaria especial por vezes também será um valioso companheiro de batalha, quase um irmão.

Embora alguns aventureiros consigam cavalgar mamutes das Uivantes ou lagartos-trovão de Galrasia — visões sem dúvida impressionantes —, convém lembrar que montarias de tamanhos extremos podem ser inconvenientes para viajar em navios ou explorar masmorras estreitas. Mesmo aquelas não maiores que cavalos às vezes precisam esperar do lado de fora. Nesses casos, uma magia *Alterar Tamanho* pode ser bem conveniente…

Muitas criaturas apresentadas a seguir existem em estado selvagem, sendo bem capazes de atacar aventureiros nos ermos.

Durante uma das muitas passagens de Vectora através de outros Planos, seus habitantes fizeram contato com estes bichos estranhos: lembram pequenas baleias (ou grandes golfinhos) capazes de "nadar" nos céus. Atraídos pela grande estrutura flutuante, pequenos bandos destes animais passaram a acompanhar a cidade voadora.

Muito mais dóceis e fáceis de treinar que os grifos, os baleotes foram logo adotados como montarias voadoras pela Guarda de Vectora, formando a assim chamada Patrulha Celeste, além de domesticados para fins comerciais. Alguns escaparam para o continente e estão procriando, já podendo ser encontrados em vários pontos de Arton — mas o lugar mais fácil de adquirir um deles ainda é o Mercado nas Nuvens.

BALEOTE

"Não é um peixe voador? Muito bem, espertalhão, então diga o que é!"
— Eldon de Tyrondir, humano bucaneiro

O grande animal tem aspecto de golfinho ou baleia, mas está "nadando" nas alturas como que por mágica. Tem couro branco-azulado e grandes barbatanas peitorais que quase lembram asas. Traz no dorso um cavaleiro que, por sua indumentária, deve pertencer à Milícia de Vectora.

Baleote

Em estado selvagem, baleotes vivem em manadas formadas por uma fêmea dominante, suas seguidoras e os filhotes de todas elas. Os machos adultos costumam deixar a manada, vagando sozinhos ou se unindo a outra matriarca. A forma exata como se alimentam ainda é um mistério: eles "pastam" nas nuvens, absorvendo delas a água e a nutrição de que precisam. Contra predadores, usam uma descarga elétrica emitida pelo focinho.

Baleote

ND 3

Animal Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +7, visão na penumbra
Defesa 21, **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +5, imunidade a eletricidade
Pontos de Vida 110
Deslocamento 9m (6q), voo 15m (10q)

Corpo a Corpo Cauda +14 (2d8+12).
Descarga Elétrica (Padrão) O baleote projeta um raio elétrico que atinge uma linha de 9m. Criaturas nessa área sofrem 3d6 pontos de dano de eletricidade (Ref CD 17 reduz à metade). *Recarga (movimento).*

For 3, Des 0, Con 3, Int –4, Sab 1, Car 1

Tesouro Nenhum.
Parceiro O baleote é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano de eletricidade em uma linha de 9m (um baleote iniciante é muito jovem para ser usado como montaria). *Veterano:* pode ser usado como montaria, mudando seu deslocamento para 9m (voo 12m). *Mestre:* seu deslocamento de voo muda para 15m e você também pode gastar 4 PM para causar 6d6 pontos de dano de eletricidade em uma linha de 9m.

Capivara

"Um goblin cavalgando um rato!? Não, eu não vi. Você também não."

— Gabriella Thorp, lefou clériga de Arsenal

O animal lembra um rato ou coelho, mas muito maior e mais robusto, provavelmente pesando o mesmo que um humano. Sua pelagem é áspera e marrom, bastante suja de lama. Tem pescoço muito curto, pequenas orelhas redondas e dentes salientes de roedor.

Capivaras são grandes roedores aquáticos, que vivem às margens de rios e lagos. São excelentes nadadoras, mas passam a maior parte do tempo rolando na lama, como porcos. São tipicamente calmas e inofensivas, mas também territoriais, atacando aqueles que se aproximam muito do bando. Há aventureiros que juram, por todos os deuses, ter sido quase mortos por "aqueles demônios!".

Pequenas demais para humanos, capivaras são algumas vezes escolhidas como montarias por goblins, hynne e outras raças de baixa estatura; estes adotam o curioso título de "capivaleiros". Seu rápido deslocamento na água pode ser decisivo em algumas situações de emergência, proporcionando fugas incríveis.

Capivara

ND 1

Animal Médio

Iniciativa +1, **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +11, **Ref** +5, **Von** +0
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q), natação 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +11 (1d8+12).
Aparência Inofensiva A primeira criatura inteligente (Int –3 ou maior) que atacar a capivara em uma cena deve fazer um teste de Vontade (CD 14). Se falhar, perderá sua ação.
Fedorentina (Padrão) Uma vez por cena, a capivara secreta um odor fétido. Criaturas em alcance curto ficam enjoadas por 1d4 rodadas (Fort CD 14 evita).

For 3, Des 1, Con 3, Int –3, Sab 1, Car 5

Tesouro Nenhum.
Parceiro A capivara é um parceiro montaria (Médio) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m (natação 12m) e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* você pode usar Aparência Inofensiva (se já possuir esse poder, a CD para resistir a ele aumenta em +2). *Mestre:* uma vez por rodada, você recebe +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo.

Capivara

Cavalo

"Assim, é como um centauro, mas sem a parte gente. Bem doido, né?"

— Maya, a Dama do Chapéu Maluco

Bom... Hmm... Ele é grande, tem quatro patas com cascos, pelo castanho, crina e cauda cor de palha... Enfim, é um cavalo.

Apesar da grande variedade de montarias surpreendentes disponíveis para aventureiros, o cavalo comum ainda é a escolha mais tradicional no Reinado. São principalmente usados por humanos; outras raças humanoides têm, cada uma, seus motivos para rejeitar cavalos. Anões têm dificuldade para alcançar a sela (mas nunca diga isso a eles), minotauros acham indigno andar sem usar os próprios pés, lefou os deixam assustadiços e irritados, hynne preferem bichos menores e assim por diante. Elfos e dahllan, por outro lado, embora não tenham tradições de montaria, podem se afeiçoar facilmente a cavalos e vice-versa.

Embora existam numerosas raças, cavalos se dividem nas categorias básicas a seguir.

Cavalo de Carga

Mais lento, mas também mais forte, este animal robusto é próprio para puxar arados, transportar alforjes cheios no lombo ou mover carroças pesadas. Seja a galope ou em viagens longas, tem a mesma velocidade média de um humano.

Cavalo de Carga — ND 1/2

Animal Grande

Iniciativa +2, **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 12, **Fort** +6, **Ref** +0, **Von** +3
Pontos de Vida 27
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cascos +7 (2d4+5).

For 5, Des 0, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +9.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O cavalo de carga é um parceiro besta de carga (veja a página 416).

Cavalo de Montaria

Animal próprio para transportar um cavaleiro por grandes distâncias — o "veículo pessoal" mais comum em Arton. Tem velocidade normal de 10 km/h (o dobro de um humano), ou cerca de 50km por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar.

Cavalo de Montaria — ND 1/2

Animal Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 13, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** +0
Pontos de Vida 25
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Cascos +7 (2d4+5).

For 5, Des 1, Con 2, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +9.
Tesouro Nenhum.

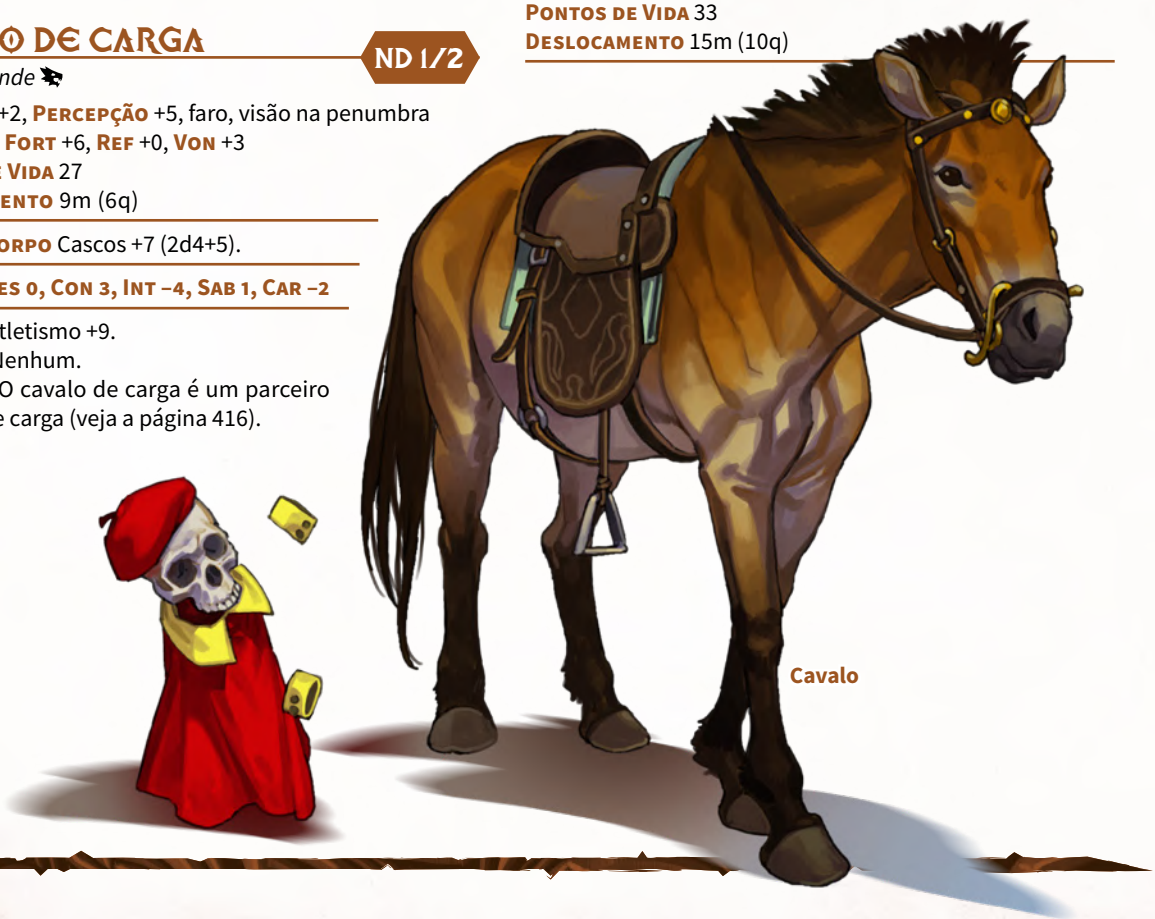
Cavalo de Guerra

Trata-se de um cavalo de montaria treinado e equipado para combate. Quase todos usam armaduras. São também mais corajosos, não se assustando tão facilmente com predadores, monstros ou inimigos, diferente de um cavalo comum.

Cavalo de Guerra — ND 1

Animal Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +6, **Ref** +5, **Von** +3
Pontos de Vida 33
Deslocamento 15m (10q)



Cavalo

Corpo a Corpo Cascos +9 (2d6+5).

For 5, Des 1, Con 2, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +9.
Tesouro Nenhum.

Cavalo de Namalkah

O reino de Namalkah é conhecido por criar os mais extraordinários cavalos de Arton. Seus cavalos de montaria são mais rápidos, seus cavalos de carga são mais fortes e seus cavalos de guerra são mais poderosos.

Cavalo de Namalkah — ND 2

Animal Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 18, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +4, resistência a medo +2
Pontos de Vida 60
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Cascos +9 (2d8+6).

For 6, Des 2, Con 3, Int –4, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +11.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O cavalo de Namalkah é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 15m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* seu deslocamento muda para 18m e você recebe +2 em ataques corpo a corpo. *Mestre:* você recebe uma segunda ação de movimento extra por turno (novamente, apenas para se deslocar) e, uma vez por rodada, +2d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Esses cavalos raramente são encontrados à venda fora de Namalkah. Mesmo no reino, conquistar um deles requer mais que dinheiro — requer merecimento. Obtê-los, mesmo por meio de uma habilidade, exige algum tipo de missão ou aventura para se provar digno.*

A Montaria Mais Comum do Reinado

As estatísticas de parceiro para cavalos (*Tormenta20*, p. 262) se aplicam tanto a cavalos de montaria quanto a de guerra. Cavalos de montaria são mais baratos, mas, por não serem treinados para uso em batalhas, se assustam facilmente. Assim, para permanecer montado em um cavalo de montaria durante um combate, o personagem precisa passar em um teste de Cavalgar (CD 20) no início de cada turno.

Cavalo Glacial

"Sim, uma adaptação evolucional prodigiosa. Deuses? Não me venha com tal despautério!"
— Zebediah Nash, humano médico de Salistick

O estranho animal quadrúpede até lembra um cavalo, tem o mesmo tamanho, mas claramente não é. Em vez de pelagem, tem um couro liso e manchado de preto e branco. Em vez de crina, uma grande barbatana atrás da cabeça. A cauda é longa e também achatada como uma nadadeira. E a boca, que parecia pequena como a de um cavalo, arreganha-se, imensa, com fileiras de presas amareladas.

Conhecido pelos estudiosos como "hipo-orca", este curioso animal vive em lagos nas Montanhas Uivantes e outros pontos gelados de Arton. Lembra um cavalo com traços de uma baleia assassina.

O cavalo glacial pode galopar em terra firme como um cavalo ou nadar como um peixe — impulsionando o corpo com a

Cavalo Glacial

cauda musculosa e controlando o nado com a barbatana na cabeça. É um mamífero, necessitando de oxigênio do ar, mas pode prender o fôlego por longos períodos. Carnívoro, alimenta-se de peixe; a abertura de sua mandíbula é muito maior que a dos cavalos comuns, muitas vezes assustando aqueles que observam sua boca aberta pela primeira vez.

Sob seu couro há uma espessa camada de gordura para suportar os rigores do frio extremo; quando estão em regiões mais quentes, precisam mergulhar com frequência para se refrescar. Cavalos glaciais são ferozes e agressivos, mas também muito inteligentes, tornando-se dóceis em cativeiro. São montarias favoritas entre nativos das Uivantes e também ao longo do Rio dos Deuses.

Cavalo Glacial — ND 2

Animal Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +6, percepção às cegas, visão na penumbra
Defesa 19, **Fort** +14, **Ref** +7, **Von** +2, redução de frio 5
Pontos de Vida 60
Deslocamento 9m (6q), natação 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (1d8+9).
Esguicho (Padrão) O cavalo glacial dispara um jato de água gelada pelo respiro em sua cabeça. Criaturas num cone de 6m sofrem 4d6 pontos de dano de frio e ficam lentas por 1d4 rodadas (Fort CD 16 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (passar 1 rodada submerso em água).*

For 2, Des 1, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +7.
Tesouro 1 dose de éter elemental (frio) (CD 17 para extrair).

Parceiro O cavalo glacial é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m (natação 12m) e você recebe redução de frio 5. *Veterano:* uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, você causa +2d6 pontos de dano de frio. *Mestre:* muda a redução de frio para 10 e você recebe uma ação de movimento extra (apenas para se deslocar).

Corcel do Deserto

"Um generoso presente do Vigilante, por certo. Perdão? Sua aparência? O que quer dizer?"
— Khalid Mallikah, humano clérigo de Azgher

Visto de longe, o guerreiro Sar-Allan parecia estar cavalgando um cavalo comum. Quando se aproxima, no entanto, vocês percebem que a criatura nem mesmo é um mamífero; tem as mesmas quatro patas, o mesmo tronco horizonta e a mesma cabeça alongada de um cavalo, mas tudo coberto de carapaça quitinosa. É algum tipo de inseto enorme.

Por que esta criatura insetoide acabou tão parecida com um cavalo, impossível dizer. Evolução paralela, dizem os acadêmicos. Generosidade dos deuses, dizem os religiosos. Qualquer que seja a verdade, o animal até mesmo age e se comporta como um equino comum.

O corcel é uma montaria muito apreciada pelos viajantes do deserto, pelo simples fato de que *nunca* bebe água em toda a vida adulta. Estudiosos suspeitam de que ele absorva umidade do próprio ar, através das numerosas aberturas em seu corpo. Além disso, a mandíbula poderosa pode morder e mastigar os mais duros cactos, extraindo deles a umidade necessária.

Em estado selvagem, o corcel também pode ser encontrado em manadas, como cavalos selvagens — existindo não apenas em desertos, mas também planícies quentes como a Grande Savana. Caçar e domar um deles é considerado um rito de maturidade entre várias comunidades do deserto.

Corcel do Deserto

Corcel do Deserto

ND 2

Monstro Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +7, percepção às cegas
Defesa 21, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2, redução de fogo 5
Pontos de Vida 55
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Cascos +12 (2d8+9).
Substância Urticante A carapaça do corcel é coberta por uma substância que causa uma coceira debilitante. Uma criatura que acerte um ataque corpo a corpo no corcel é acometida por uma urticária terrível que a impede de fazer ações, exceto reações, por 1d4 rodadas (Fort CD 16 evita). Uma criatura só pode ser afetada por esta habilidade uma vez por cena.

For 2, Des 2, Con 4, Int –3, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +8.
Tesouro 1d6 doses de ácido (CD 17 para extrair).
Parceiro O corcel do deserto é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você ignora terreno difícil natural. *Veterano:* uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano de impacto em uma criatura adjacente. *Mestre:* seu deslocamento muda para 15m e você recebe +5 em testes para resistir a efeitos de clima, calor e frio (veja *Tormenta20*, p. 267).

Dromedário

"Me solta! Aquele bicho desgraçado cuspiu em mim! Vou matar, vou matar!"
— Leofred de Sambúrdia, hynne guerreiro

O animal até lembra um cavalo, mas bem maior e mais robusto. A pelagem é densa, em tons de marrom. Pernas longas terminam em patas achatadas de dois dedos, próprias para solo instável. Tem cabeça triangular, com olhos e orelhas proeminentes, encimando um pescoço longo e flexível. Mais interessante é a grande corcova nas costas.

Embora o corcel do deserto seja preferido por caçadores e outros aventureiros, a dificuldade em domá-lo leva outros habitantes das dunas a preferir uma montaria mais calma.

Dromedários são tipicamente empregados em caravanas que cruzam áreas de terreno difícil, como desertos e montanhas. A corcova, ou giba, atua como depósito de gordura para períodos de escassez — ela diminui de tamanho quando o animal passa por privações prolongadas. Além disso, quando têm acesso a água, conseguem beber enormes quantidades por vez, para suportar longas jornadas. Embora sejam conhecidos por habitar regiões quentes, dromedários também podem ser encontrados em climas muito frios, como as estepes nas Uivantes.

Mesmo domesticados, dromedários costumam ser geniosos; quando não gostam de alguém, podem atingir a vítima com uma cusparada malcheirosa. Em estado selvagem, formam bandos chamados cáfilas, liderados por um macho dominante.

Dromedário

ND 1

Animal Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +2, faro, visão na penumbra
Defesa 15, **Fort** +11, **Ref** +5, **Von** +1, resistência a efeitos metabólicos e de clima +5
Pontos de Vida 36
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +9 (2d4+7).
Cusparada (padrão) Uma criatura em alcance curto sofre 1d4+3 pontos de dano de impacto e fica enjoada pela rodada (Ref CD 14 evita o dano e a condição).
Patas do Deserto O deslocamento do dromedário não é reduzido por terreno difícil natural em desertos e superfícies similares.

For 3, Des 1, Con 4, Int –2, Sab 2, Car 0

Tesouro Nenhum.
Parceiro O dromedário é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e ignora terreno difícil natural em desertos e terrenos similares. *Veterano:* você recebe +2 em Percepção e Sobrevivência (este bônus é dobrado em desertos) e, uma vez por rodada, pode gastar 1 PM para causar 1d4+3 pontos de dano de impacto em uma criatura em alcance curto. *Mestre:* você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e +5 em testes para resistir a efeitos de clima.

Dromedário

Elefante

"Klunc feliz. Mas amigos de Klunc, vão comer o quê?"
— Klunc, o Bárbaro

O imenso e estranho animal tem pele grossa, rugosa e com pelos espaçados, em tom variando do cinza ao marrom. As pernas são grossas e cilíndricas como colunas de templos, com pés redondos. A cabeçorra tem grandes orelhas e um nariz longo, forte e musculoso como um tentáculo. Da boca emergem duas presas muito longas, que parecem armas perigosas.

Elefantes são animais pouco conhecidos em Arton, com uma aparência que consegue ser estranha mesmo neste mundo de feras fantásticas. São às vezes capturados e transportados por grandes distâncias, vendidos em mercados como animais de circo ou mascotes para nobres excêntricos. Alguns povos também os utilizam como animais de carga e montaria. Em vários períodos da história de Arton foram usados como bestas de guerra, embora quase nenhum exército os utilize hoje em dia.

Ainda que inteligentes e dóceis, elefantes são muito perigosos quando enfurecidos. Em combate, cada parte de seu corpo é uma arma mortal: podem golpear e esmagar com a tromba, atropelar com as patas ou estraçalhar com as presas.

Dizem que o elefante tem uma excelente memória, aprendendo coisas novas rapidamente e jamais se esquecendo de nada; ele será capaz de reconhecer, anos depois, um caçador que tenha tentado matá-lo. Eles também têm um medo terrível de ratos; alguns criadores dizem que os ratos-de-Tenebra costumam entrar pelos ouvidos do elefante e matar o animal, devorando seu cérebro, sendo essa a razão (muito justificada) de sua fobia.

Em estado selvagem, elefantes são encontrados mais frequentemente na Grande Savana e em outras planícies quentes.

Elefante — ND 7

Animal Enorme

Iniciativa +6, **Percepção** +10, faro, visão na penumbra
Defesa 32, **Fort** +23, **Ref** +7, **Von** +11, redução de dano 5
Pontos de Vida 260
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Presas +24 (2d8+26, x3) e tromba +24 (2d6+22 impacto).
Arremessar (Movimento) Se começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, o elefante arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em uma direção à escolha dele. A vítima sofre 2d6 pontos de dano de impacto, fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre +2d6 pontos de dano (Reflexo CD 24 reduz à metade e evita a condição caído).
Atropelamento (Completa) O elefante percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas desta forma sofrem 2d8+26 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 24 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*
Pisotear (Padrão) Uma criatura que o elefante esteja agarrando, ou que esteja caída adjacente a ele, sofre 4d8+52 pontos de dano de impacto e fica fraca por 1 rodada (Fort CD 24 reduz à metade e evita a condição).
Prender (Livre) Se o elefante acerta um ataque de tromba, pode fazer a manobra agarrar ou derrubar (teste +29).

For 4, Des –1, Con 4, Int –4, Sab 1, Car 0

Tesouro Nenhum.
Parceiro O elefante é um parceiro montaria (Enorme) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e ignora terreno difícil. *Veterano:* uma vez por rodada, você pode sacar um item ou pegar um objeto solto em alcance de 4,5m como ação livre. *Mestre:* Você recebe +5 em testes de manobra para atropelar e, uma vez por rodada, se vencer o teste para atropelar uma criatura, pode pagar 1 PM para fazer um ataque contra ela.

Gorlogg

"Feras do mundo perdido, rondando estradas do Reinado. Espere até minha mulher saber!"
— Sandro Galtran, humano ladino

A besta quadrúpede lembra um lagarto, mas também um lobo ou pantera, combinando patas robustas com garras felinas e uma cabeça estreita e alongada de mandíbula imensa, com dentes caninos do tamanho de adagas. O animal é grande o bastante para ser cavalgado, embora seja difícil imaginar quem consiga fazê-lo.

Gorloggs pertencem a um grupo de animais primitivos que combinam traços de répteis e mamíferos: põem ovos e não amamentam os filhotes, mas têm dentes diferenciados e sangue quente. Como seria esperado, são nativos de Galrasia — onde formam alcateias ferozes, capazes de abater até os maiores lagartos-trovão com seus dentes de sabre.

No passado recente, muitos gorloggs foram capturados e trazidos para o Reinado, buscando sua domesticação e reprodução em cativeiro como bestas de guarda e guerra. Tiranos deixam gorloggs soltos em seus castelos como cães de guarda. Em muitos casos, contudo, as feras se mostraram indomáveis; mataram seus "donos", destruíram suas contenções e fugiram para a natureza, ocupando o topo da cadeia alimentar em várias regiões. Hoje, rondam vários pontos do Reinado em bandos perigosos, atacando viajantes em emboscadas ou cerceando aldeias. Lidar com essas alcateias acabaria entre as missões mais comuns para aventureiros novatos.

Apesar do fracasso em subjugá-los, druidas e outros aventureiros abençoados por Allihanna às vezes são aceitos por gorloggs como cavaleiros. Uma vez conquistada, sua lealdade ao tutor é feroz e inabalável — ele será capaz de sacrificar a própria vida por sua proteção.

Gorlogg — ND 1

Animal Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +3, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +8, **Ref** +5, **Von** +3
Pontos de Vida 36
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +9 (2d6+8, x3).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +13).

For 5, Des 2, Con 5, Int –4, Sab 1, Car –4

Perícias Atletismo +9.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O gorlogg é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e, uma vez por rodada, você recebe +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Veterano:* o bônus em rolagens de dano corpo a corpo muda para +1d10. *Mestre:* seu deslocamento muda para 15m e o bônus em rolagens de dano corpo a corpo muda para +2d8.

Gorlogg Alfa — ND 5

Animal Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +4, visão na penumbra
Defesa 24, **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +6
Pontos de Vida 206
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +18 (4d8+16, x4).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +22).
Mordida Dilaceradora Se um ataque do gorlogg alfa exceder a Defesa do inimigo por 5 ou mais, a vítima fica sangrando.

For 6, Des 5, Con 6, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +12.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O gorlogg alfa é um parceiro montaria (Grande) com as mesmas estatísticas de um gorlogg.

Grandes Felinos

"Trago paz. Mesmo que seja pelas garras e presas de meus companheiros."

— Renji Cifer Kenpachi, dahllan druida de Allihanna

O leão de corpo poderoso e esguio se aproxima rugindo, o sol brilhando no pelo alaranjado, a juba farta como uma coroa. Parece a ponto de atacar, mas então se detém. O ataque não vem do Rei dos Animais — chega pelas costas, nas garras e presas das várias leoas, que chegaram sorrateiras enquanto o líder do bando distraía vocês.

Quando existem gorloggs, grifos, gafanhotos-tigres, lagartos-terror e outras ameaças selvagens, animais "normais" como leões e tigres parecem quase inofensivos! Contudo, eles existem em espécies variadas e podem levar aventureiros desatentos à morte...

Leão

Maior e mais forte entre os felinos, seu porte médio é o mesmo de um cavalo pequeno, mas alguns são bem maiores, tão grandes quanto ursos — ou até mais.

Gorlogg

Leões são mais comuns no continente de Lamnor, mas também formam grandes bandos na Grande Savana, onde caçam seguindo estratégias elaboradas — alguns distraem a presa enquanto outros aguardam de tocaia no lado oposto. Também existem leões-das-cavernas nas Sanguinárias, em Galrasia e em outros pontos remotos.

Leão

ND 2

Animal Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +9, faro, visão na penumbra
Defesa 17, **Fort** +9, **Ref** +10, **Von** +4
Pontos de Vida 68
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (1d8+5) e duas garras +12 (1d6+5).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +14).
Bote (Completa) O leão faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra a mesma criatura.

For 5, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +10, Furtividade +8.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O leão é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e, uma vez por rodada, você recebe +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo. *Veterano:* quando faz uma investida, o bônus em rolagens de dano corpo a corpo dobra. *Mestre:* seu deslocamento muda para 15m e o bônus em rolagens de dano corpo a corpo muda para +1d10.

Pantera

Este caçador solitário prefere atacar em selvas e florestas escuras, preferencialmente à noite, matando a presa e depois levando-a para ser devorada no alto de uma árvore. O leopardo, espécie com pelo amarelo e manchas escuras, existe em Lamnor, onde disputa caça com os leões. Outra espécie, o leopardo-das-neves, habita as Uivantes.

Pantera

ND 2

Animal Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +4, faro, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +5, **Ref** +11, **Von** +0
Pontos de Vida 55
Deslocamento 18m (12q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (1d8+4) e duas garras +12 (1d6+4).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +14).
Sufocar (Livre) No início de cada um de seus turnos, a pantera causa 1d8+4 pontos de dano de perfuração na criatura que estiver agarrando. Enquanto estiver agarrada desta forma, a criatura não poderá falar nem respirar (veja "Sufocamento", em *Tormenta20*, p. 319).

For 2, Des 6, Con 3, Int –3, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +7, Furtividade +11.
Tesouro Nenhum.
Parceiro A pantera é um parceiro especial (assassino) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* uma vez por rodada, quando causa dano com um ataque corpo a corpo, você pode deixar o alvo sangrando. *Veterano:* a CD dos testes para remover um sangramento que você provoca aumenta em +2. *Mestre:* os sangramentos que você provoca exigem dois sucessos em testes para serem removidos.

Tigre

Quase não existem mais tigres em estado selvagem; seu habitat natural, a ilha de Tamu-ra, foi devastado pela Tormenta — levando o animal à beira da extinção. Hoje são extremamente raros, vistos apenas em espetáculos como o Circo dos Irmãos Thiannate, demonstrações de arenas e alguns palácios de Nitamu-ra. Considerados sagrados pelos tamuranianos, hoje a Igreja de Lin-Wu exerce esforços para repovoar a ilha com exemplares adquiridos ou capturados no continente.

Tigre

ND 3

Animal Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +9, faro, visão na penumbra
Defesa 18, **Fort** +10, **Ref** +16, **Von** +4
Pontos de Vida 95
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d8+6) e duas garras +14 (1d6+6).
Bote (Completa) O tigre faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra a mesma criatura.
Ímpeto Destrutivo O tigre recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano em seu primeiro turno de combate.
Rugido Paralisante (Movimento) Criaturas em alcance curto ficam imóveis por 1 rodada (Fort CD 17 evita). Uma criatura só pode ser alvo desta habilidade uma vez por cena.

For 5, Des 4, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +10, Furtividade +9 (+14 em florestas).
Tesouro Nenhum.
Parceiro O tigre é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe +5 em Iniciativa. *Veterano:* na primeira rodada de combate, você recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano com armas. *Mestre:* seu deslocamento muda para 15m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar).

Rinoceronte

"Então os antigos mestres anões montavam nestas coisas? Certo, vamos tentar..."

— Ramaonn Themminn, anão bárbaro

O imenso animal de couro grosso poderia ser confundido com um porco imenso, mas com uma cabeçorra volumosa e um enorme chifre no focinho. As pernas são curtas, mas muito fortes — e mais rápidas do que parecem.

Rinocerontes são grandes herbívoros, muito mal-humorados e agressivos. Atacam qualquer criatura que se aproxime demais. Vivem nas mesmas regiões habitadas por elefantes, muitas vezes formando bandos mistos.

No passado, quando os anões ainda habitavam a superfície, rinocerontes eram criados como gado, provendo carne, leite e couro, assim como as vacas para humanos. Também foram usados como bestas de carga e guerra — um regimento de cavaleiros anões em armaduras pesadas, no dorso de seus rinocerontes, era uma visão impressionante e assustadora.

Quando os anões se refugiaram em Doherimm, não puderam levar seus companheiros, pois rinocerontes não sobreviveriam no subterrâneo. Assim terminou uma amizade de séculos. Fato ou lenda, é verdade que um rinoceronte jamais ataca um anão, e que alguns anões aventureiros adotam estas bestas como montarias.

Além do rinoceronte comum dos campos e savanas, existe o rinoceronte lanoso das Uivantes e o brontotério — variedade gigante com chifre em forma de "Y", encontrada em Galrasia.

Rinoceronte — ND 4

Animal Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +4, **Von** +10, redução de dano 5
Pontos de Vida 130
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Chifre +16 (1d8+10).
Investida Avassaladora (Completa) O rinoceronte faz uma investida e ataca com seu chifre. Se acertar o ataque, causa +2d8 pontos de dano e a vítima é arremessada 1d6 x 1,5m na direção oposta.

For 6, Des 0, Con 4, Int –4, Sab 1, Car –3

Perícias Atletismo +10.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O rinoceronte é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe +2 em testes de ataque quando faz investidas. *Veterano:* você pode usar Carga de Cavalaria. Caso possua esse poder, o bônus no dano em investida aumenta em +1d8. *Mestre:* quando faz uma investida você ignora 10 pontos de redução de dano do alvo.

Rinoceronte Lanoso — ND 6

Animal Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +8, faro, visão na penumbra
Defesa 24, **Fort** +18, **Ref** +6, **Von** +12, redução de dano 5, redução de frio 5
Pontos de Vida 260
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Chifre +20 (2d8+25).
Habitante da Tundra O deslocamento do rinoceronte lanoso não é afetado por gelo ou neve.
Investida Avassaladora (Completa) O rinoceronte faz uma investida com seu chifre. Se acertar o ataque, causa +3d8 pontos de dano e a vítima é arremessada 1d6 x 1,5m na direção oposta.

For 7, Des 0, Con 4, Int –4, Sab 1, Car –3

Perícias Atletismo +12.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O rinoceronte lanoso é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe +2 em testes de ataque quando faz investidas. *Veterano:* você pode usar Carga de Cavalaria. Se possui esse poder, o bônus no dano em investida aumenta em +1d8. *Mestre:* seu deslocamento não é afetado por gelo ou neve.

Brontotério — ND 8

Animal Enorme

Iniciativa +8, **Percepção** +10, faro, visão na penumbra
Defesa 34, **Fort** +20, **Ref** +7, **Von** +15, redução de dano 5
Pontos de Vida 310
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Chifre +26 (4d8+25).
Besta Trovão (Movimento) O brontotério bate suas patas dianteiras no chão, fazendo o barulho de um trovão. Todas as criaturas em alcance curto ficam surdas por 1d4 rodadas (Fort CD 26 evita). *Recarga (movimento).*
Bloqueio com Chifre (Reação) Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque corpo a corpo, o brontotério pode fazer um teste de ataque de chifre e subtrair o resultado desta rolagem do dano causado pelo ataque.
Investida Avassaladora (Completa) O brontotério faz uma investida com seu chifre. Se acertar o ataque, causa +4d8 pontos de dano e a vítima é arremessada 1d6 x 1,5m na direção oposta.

For 8, Des 0, Con 5, Int –4, Sab 1, Car –3

Perícias Atletismo +18.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O brontotério é um parceiro montaria (Enorme) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe +1 na Defesa. *Veterano:* o bônus na Defesa muda para +2 e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Mestre:* você recebe redução de dano 5.

Tatu-Montanha

"Ele é lento, muito lento mesmo. Mas quero ver esses malditos gorloggs tentarem algo!"

— Hallvard de Namalkah, humano mercador

O imenso monstro não é realmente um tatu, mas sim uma variedade gigante de molusco — lembrando mais algum tipo de tartaruga monstruosa. O corpo é blindado com uma concha seca e marrom, grande como um celeiro. Sob a carapaça não há patas, mas uma barriga rastejante de caramujo. A cabeça sai de uma abertura, encimando um pescoço curto e apresentando uma massa de tentáculos com protuberâncias redondas nas pontas. Possui uma longa e musculosa cauda, trazendo na ponta uma esfera massivamente revestida de espinhos, à semelhança de uma maça.

Tatus-montanhas podem ser encontrados em manadas, pastando em pântanos — eles filtram a água para reter matéria orgânica e micro-organismos. Quando atacados, recolhem-se sob as conchas e tentam atingir o agressor com a cauda. Além de fortíssima contra qualquer ataque físico, a concha do tatu-montanha é imune a qualquer ácido.

Tatus-montanha podem ser domesticados como animais de montaria e carga. São especialmente úteis na travessia de terrenos pantanosos ou alagados, que percorrem sem dificuldade. A concha enorme, quando vazia, costuma ser usada por certos povos como cabanas — são fortes, duráveis e algumas têm espaço para abrigar famílias inteiras. Conchas de exemplares menores podem ser usadas como depósitos de água e caldeirões; por serem invulneráveis a ácido, essas conchas também são cobiçadas por magos como reservatórios de substâncias corrosivas.

Tatu-Montanha

Tatu-Montanha — ND 4

Monstro Enorme

Iniciativa +4, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +4, imunidade a ácido, redução de corte, impacto e perfuração 5
Pontos de Vida 125
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Cauda +16 (2d6+18 perfuração, x3).
Retrair (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, o tatu se retrai para sua concha. Ele recebe +5 na Defesa contra esse ataque e, se o ataque errar, o agressor sofre 1d6+9 pontos de dano de perfuração.
Varrer Ameaças (Padrão) O tatu-montanha golpeia com sua cauda em um cone de 4,5m. Criaturas na área sofrem 2d6+9 pontos de dano de perfuração e ficam caídas (Ref CD 18 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 3, Des 0, Con 4, Int –3, Sab 1, Car –2

Tesouro Casco de tatu (CD 19 para extrair, vale T$ 100 para fabricar um escudo ou uma armadura superior).
Parceiro O tatu-montanha é um parceiro montaria (Enorme) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m (normal e de natação) e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* você recebe +1 na Defesa e redução de ácido 5. *Mestre:* muda o bônus na Defesa para +2 e a redução de ácido para 10.

Trobo

"Tem certeza? Isto é, são bichos de fazenda. Vai mesmo levar para uma aventura?"

— Aldreda Tannar, kliren arcanista

A grande ave sem asas é mais alta que um humano adulto e robusta como um búfalo. Tem chifres, couro escuro e cascos bovinos. Há tufos de penas em pontos isolados, aparentemente como ornamentos. Seus olhos são grandes como pires e muito curiosos.

Também chamados pássaros-bois, trobos são apreciados nas fazendas de Arton como animais de carga e tração — especialmente em

lugares onde há crianças. Um trobo domesticado pode ser muito mais forte que um touro comum, mas menos perigoso. São bichos muito dóceis que apreciam a companhia de humanoides; casos de ataques de trobos a pessoas são ainda mais raros que ataques de bois. Por outro lado, são vigilantes e protetores com sua "família" adotiva, sendo comuns histórias de trobos atacarem bandidos ou monstros que ameaçam seus donos.

Esses grandes animais têm hábitos alimentares combinados de pássaros e ruminantes. Consomem vários tipos de grama e vegetais, mas completam a dieta com pequenos insetos ("pequenos" significando menores que coelhos) e larvas. Trobos selvagens caçam insetos gigantes, que matam a bicadas. É comum ver trobos engolindo pequenas pedras: elas ajudam a triturar os alimentos no estômago, uma vez que o animal não tem dentes para mastigar.

Graças a seu tronco largo e volumoso e vários depósitos de gordura, é muito confortável cavalgar um trobo. São mais lentos que cavalos, mas demoram dez vezes mais para se cansar. Trobos jovens, contudo, são rápidos e costumam ser usados para corridas, com cavaleiros de raças pequenas como goblins e hynne. Anões não gostam muito dos trobos, um sentimento que as aves retribuem: quando um anão tenta cavalgar um trobo, o resultado não é muito agradável…

Por seus olhos grandes, é comum que ganhem nomes como Azgherino, Corujão, Xereta…

Trobo

TROBO — ND 1

Animal Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +5, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +5, **Ref** +8, **Von** +3, resistência a magia +5
Pontos de Vida 15
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +11 (2d4+8).

For 4, Des 2, Con 1, Int –4, Sab 1, Car –2

Tesouro Nenhum.
Parceiro O trobo pode ser usado como um parceiro besta de carga (veja página 416) ou como uma montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e +1 em testes de resistência. *Veterano:* seu deslocamento muda para 12m e o bônus em testes de resistência muda para +2. *Mestre:* o bônus em testes de resistência muda para +5.

TUMARKHÂN

"Que lástima. Conseguiriam preços excelentes por eles nas fazendas de Sambúrdia."

— Salini Alan, qareen mercador

O animal enorme e robusto parece um elefante, com as mesmas patas poderosas mantendo o corpo muito acima do chão e as mesmas presas proeminentes — mas as semelhanças terminam aí. Olhando melhor, trata-se de um lagarto, o couro coberto de padrões verdes e castanhos. Tem uma cauda curta, que mal chega ao chão. Os olhos são pequenos e bovinos.

Este lagarto imenso é encontrado apenas no arquipélago de Khubar, onde os nativos aprenderam a domesticá-lo como animal de montaria, carga e tração. É do tamanho de um elefante e utilizado para as mesmas tarefas. Duas grandes presas de marfim se projetam da boca, usadas como defesa e para derrubar árvores, cujas folhas e frutos alimentam o animal.

Embora não seja tão inteligente quanto o elefante, o tumarkhân é muito dócil e fácil de domesticar. Mesmo aqueles que vivem em estado selvagem podem, com algum cuidado, ser amansados e cavalgados. Só lutam quando se sentem ameaçados, golpeando com as perigosas presas.

Ao contrário do que ocorre com a maioria dos grandes animais, as fêmeas tumarkhân sempre têm ninhadas de dois ou até três filhotes, em vez de apenas um. O parto costuma ser longo e difícil; os khubarianos ajudam a mãe nessas ocasiões.

TUMARKHÂN

ND 4

Animal Enorme

Iniciativa +2, **Percepção** +5, visão na penumbra
Defesa 25, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +2
Pontos de Vida 130
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +15 (2d10+12).
Atropelamento (Completa) O tumarkhân percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas desta forma sofrem 2d10+12 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 18 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 10, Des 0, Con 5, Int –5, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +14.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O tumarkhân é um parceiro montaria (Enorme) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e seu limite de carga aumenta em 5 espaços. *Veterano:* você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e, uma vez por rodada, recebe +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Mestre:* o bônus no limite de carga muda para 10 espaços e, quando faz um teste de Força ou de perícia baseada em Força, você pode gastar 2 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.

URSO

"Quando você quer ser deixada em paz, nada melhor que virar urso e passar alguns meses numa caverna..."
— Lavendara, dahllan druida

Como uma montanha peluda de músculos e gordura, o animal emerge da floresta ao longe, urrando furioso. Está muito distante, vocês acreditam estar seguros — até que, em uma explosão muscular, a fera vence em poucos segundos a distância que os separava.

Ursos são predadores muito fortes e, apesar da aparência desajeitada, muito rápidos — um humano não poderia vencê-los em uma corrida. Em geral eles evitam as pessoas, mas podem ser atraídos por acampamentos de aventureiros para roubar sua comida.

Tumarkhân

Ursos são companheiros tradicionais dos druidas, alguns de seus melhores amigos. Quando um druida está em dificuldade, ursos parecem ser sempre os primeiros a chegar em seu auxílio. Eles são também uma escolha constante quando o druida assume uma forma selvagem. Nas tavernas de Arton conta-se a história de uma esperta druida que, quando capturada por bandidos e beijada pelo líder do bando, simplesmente fingiu aceitar o beijo. E virou urso.

Ursos acabam se tornando, também, montarias preferidas por druidas e outros aventureiros ligados à natureza.

Urso Panda

Menor e relativamente inofensivo, alimenta-se de brotos de bambu e luta apenas em defesa própria. Era nativo de Tamu-ra: hoje está quase extinto, sendo um dos animais mais raros e valiosos de Arton. Alguns dos únicos exemplares vivos conhecidos vivem hoje no palácio do Imperador Tekametsu, na nova capital de Tamu-ra.

Urso Panda — ND 1

Animal Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3, faro, visão na penumbra
Defesa 15, **Fort** +9, **Ref** +5, **Von** +2
Pontos de Vida 28
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +9 (1d6+4) e garras +9 (2d4+4).
Rolamento Defensivo (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano, o urso panda reduz esse dano à metade e fica caído.

For 4, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 1, Car 1

Perícias Atletismo +6.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O panda é um parceiro montaria (Médio) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m e você recebe +2 em Diplomacia e uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* você pode usar Rolamento Defensivo. Caso possua esse poder, em vez disso o custo para usá-lo diminui em –1 PM. *Mestre:* você pode usar Aparência Inofensiva. Se possuir esse poder, a CD para resistir a ele aumenta em +2.

Urso Pardo

O tipo mais comum, encontrado em florestas frias, de clima temperado — especialmente nas proximidades das Uivantes. Um parente próximo, o urso marrom, habita florestas mais quentes.

Urso Pardo — ND 3

Animal Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +7, faro, visão na penumbra
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +10, **Von** +4
Pontos de Vida 95
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d8+4) e duas garras +14 (1d6+4).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +16).

For 6, Des 1, Con 5, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +11.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O urso pardo é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e, uma vez por rodada, você recebe +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Veterano:* uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre. Essa manobra não deixa sua mão ocupada, mas você só pode manter um inimigo agarrado por vez. *Mestre:* muda o bônus em rolagens de dano corpo a corpo para +1d10.

Novos Poderes de Montarias

Adestrar Montaria (Destino)

Você recebe +2 em Adestramento. Além disso, escolha um dos efeitos a seguir. Sua montaria se torna veterana ou recebe a habilidade de um outro tipo de parceiro iniciante, entre ajudante, assassino, besta de carga (veja a página 416), combatente, fortão, guardião ou vigilante. No caso do ajudante, o mestre deve aprovar as perícias escolhidas. Você só pode ter uma montaria treinada desta forma por vez e, se perdê-la, pode aplicar um treinamento a outra com uma semana de trabalho. *Pré-requisitos:* treinado em Adestramento, 7º nível de personagem.

Combate Montado (Combate)

Enquanto estiver montado, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com armas. *Pré-requisito:* Ginete.

Dois Como Um (Destino)

Quando faz um teste de Atletismo, Cavalgar, Iniciativa, Luta, Percepção, Pontaria ou Reflexos enquanto montado, você pode gastar 2 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. *Pré-requisito:* Ginete.

Resistência Montada (Combate)

Enquanto estiver montado, sempre que precisar fazer um teste de resistência, você pode gastar 2 PM para usar Cavalgar no lugar da perícia exigida. Se o teste for contra um efeito que permite um teste para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste. *Pré-requisito:* Combate Montado.

Treinando Montarias Selvagens

As duas formas mais comuns para um personagem obter uma montaria é por meio de uma habilidade, como Companheiro Animal e Montaria Sagrada, ou usando tibares para comprar um cavalo, trobo ou outra das montarias comumente disponíveis nos mercados de Arton. Entretanto, existe outra maneira: treinar uma criatura selvagem.

O primeiro passo para treinar uma criatura é domá-la. Para isso, você precisa capturar a criatura (por meio de uma armadilha, magia etc.) ou derrotá-la em combate. Após isso, deve fazer um teste de Adestramento (CD 15 + ND da criatura). Se passar, você doma a criatura e pode começar a treiná-la. Se falhar, a criatura é muito selvagem para ser treinada.

Uma vez que a criatura seja domada, é hora de começar seu treinamento. Isso é um teste estendido de Adestramento (CD 15 + ND da criatura), no qual é necessário um total de sucessos igual a 3 + ND da criatura antes de 3 falhas. Cada teste representa um dia de trabalho e você recebe um bônus cumulativo de +1 para cada sucesso consecutivo. Se passar no teste estendido, transforma a criatura em um parceiro montaria iniciante. Se falhar, precisa começar o treinamento do início.

Treinar uma criatura selvagem exige tempo e dedicação. O treinador se torna responsável pela criatura e deve cuidar de sua alimentação, saúde e segurança. Além disso, precisa passar tempo suficiente a seu lado para que ela se acostume com sua presença. Por isso, durante o período de treinamento, você sofre uma penalidade de –2 em testes de perícia e sua recuperação de PM por descanso diminui em um nível.

A critério do mestre, estas regras também podem ser usadas para treinar outros tipos de parceiros irracionais (como um animal perseguidor ou vigilante).

Urso das Cavernas

Versão maior e mais antiga do urso comum, encontrado em Galrasia e nas Sanguinárias. Agressivo, é o único urso que ataca seres inteligentes sem hesitar.

Urso das Cavernas — ND 8

Animal Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +10, faro, visão na penumbra
Defesa 31, **Fort** +20, **Ref** +15, **Von** +9, redução de dano 5
Pontos de Vida 300
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +27 (2d10+15) e duas garras +27 (2d8+15, 19)
Abraço de Urso (Livre) No início de cada um de seus turnos, o urso das cavernas causa 3d8+15 pontos de dano de impacto em uma criatura Grande ou menor que esteja agarrando.
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +32).
Garras Destruidoras Quando causa dano com suas garras, o urso pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 na rolagem de dano.

For 7, Des 1, Con 6, Int –4, Sab 2, Car –2

Perícias Atletismo +15.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O urso das cavernas é um parceiro montaria (Enorme) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe redução de dano 2. *Veterano:* uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre. Essa manobra não deixa sua mão ocupada, mas você só pode manter um inimigo agarrado desta forma. *Mestre:* muda a redução de dano para 5.

Warg

"Presentes de Thwor para seus campeões, é claro. Quem? Ragnar? Repita isso, desgraçado!"

— Hudaxx, cavaleiro bugbear

A criatura é quadrúpede e musculosa, grande como um urso e negra como a noite, apenas as presas grandes e brilhantes visíveis contra a pelagem escura. Lembra um lobo imenso, mas com cabeça larga, focinho achatado e mandíbulas grossas. Apesar da aparência bestial, uma inteligência feroz brilha nos olhos vermelhos.

Estas feras quase sobrenaturais são amplamente utilizadas pelos duyshidakk como montarias, guardas ou bestas de caça. Após a ascensão de Thwor, passaram a ser considerados animais sagrados, muitas vezes presenteados aos devotos mais merecedores.

Ainda que pareçam e se comportem como animais, wargs são argutos e inteligentes, a ponto de compreender o idioma goblinoide. Em estado selvagem, vivem e caçam em matilhas, sendo encontrados por

todo Lamnor e em vários pontos de Arton, sobretudo suas áreas mais selvagens (como as Sanguinárias). São agressivos e impacientes; embora prefiram devorar filhotes e animais velhos ou feridos, não hesitam em atacar humanoides. Guiados por Thwor, também podem ser encontrados protegendo comunidades duyshidakk ou lugares sagrados do culto.

Warg

WARG — ND 3

Monstro Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +10, faro, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +9, **Ref** +13, **Von** +5
Pontos de Vida 110
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +15 (2d6+12).
Ataque Furtivo +2d6.
Derrubar (Livre) Mordida (teste +17).
Predador Oculto O warg pode se mover com seu deslocamento normal enquanto se esconde ou rastreia sem penalidades nos testes de Furtividade ou Sobrevivência. Além disso, sofre apenas –5 de penalidade em testes de Furtividade para esconder-se após atacar ou fazer uma ação chamativa (em vez de –20).

For 6, Des 3, Con 4, Int –2, Sab 2, Car –1

Perícias Furtividade +11 (+16 em ambientes escuros), Sobrevivência +10.
Tesouro Metade.
Parceiro O warg é um parceiro montaria (Grande) que não causa penalidades em Furtividade por seu tamanho e fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* você recebe +2 em Furtividade e pode usar a habilidade Ataque Furtivo +2d6 (se já possui Ataque Furtivo, o bônus de dano se acumula). *Mestre:* uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre.

Montarias para Cavaleiros e Paladinos

A critério do mestre, quando um personagem recebe uma montaria específica (como o cavalo de guerra concedido por Caminho do Cavaleiro), pode escolher outro tipo de montaria. Se permitir essa opção, o mestre pode limitar os tipos de montarias disponíveis para cada habilidade ou pedir que o personagem cumpra algum requisito adicional para receber a montaria, como viajar até uma região específica ou encontrar um filhote e treiná-lo desde jovem.

UNICÓRNIO

"Não, ele não aceita qualquer cavaleiro. Pureza? Virgindade? Ele também não se importa com sua opinião a respeito."
— Lorianne de Lamnor, meia-elfa gladiadora

Para mais montarias veja o **Apêndice A** na página 416 e "Parceiros" em *Tormenta20*, p. 260.

O animal tem a aparência de um grande e magnífico cavalo branco, com um único chifre dourado e espiralado na fronte. Está bebendo de um córrego cristalino, mas, mesmo que vocês não façam nenhum ruído, ele percebe sua presença. E desaparece em um brilho mágico.

O unicórnio é uma das criaturas mais nobres e puras de Arton. Muito raros, podem ser encontrados apenas em bosques e florestas remotas. Uma lenda diz que ver um bando destes animais pode purificar totalmente a alma, talvez até remover uma maldição.

Unicórnios são muito ariscos, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles. Seus sentidos muito aguçados percebem a aproximação de qualquer caçador. Mas são também seres de bom coração, podendo socorrer pessoas necessitadas com seu poder de cura ou teletransporte. Um unicórnio nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir. Unicórnios aceitam ser cavalgados apenas por seres que considerem dignos.

O precioso chifre do unicórnio é a fonte de seus poderes, sendo extremamente cobiçado como ingrediente para poções e itens mágicos. Sua remoção do animal, mesmo sem matá-lo imediatamente, causa seu enfraquecimento gradual até a morte. Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, atraindo a fúria da deusa Allihanna: o criminoso recebe uma maldição, passando a ser atacado todos os dias por bandos de animais selvagens quaisquer, que surgem sem explicação.

UNICÓRNIO

ND 4

Espírito Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +15, faro, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +4, **Ref** +10, **Von** +16, imunidade a encantamento
Pontos de Vida 99
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo *Chifre* +14 (1d8+6, x3) e cascos +14 (2d8+6).
Chifre Mágico (Padrão) O unicórnio toca uma criatura adjacente com seu chifre e usa um dos efeitos a seguir.
• *Curar.* A criatura recupera 8d8+8 pontos de vida.
• *Purificar*. Uma condição negativa ou maldição da criatura é removida.
• *Reviver.* A criatura é revivida, desde que tenha morrido há no máximo uma semana.
Paz Encarnada Um espírito de bondade e pureza, o unicórnio nunca ataca outros seres. Ele pode, entretanto, fazer testes de ataque para se defender de manobras de combate. Se atacar, ele perde sua essência e se torna um espírito amaldiçoado.
Presciência (Reação) O unicórnio pressente automaticamente perigos nas proximidades. Quando está em alcance médio de uma criatura hostil ou de uma armadilha, ele faz um teste de Intuição (CD 20). Se passar, conhece a direção e a distância do perigo, além de saber se é uma criatura ou uma armadilha. Se falhar, sabe apenas que existe um perigo na área.
Sumir (Padrão) O unicórnio se teletransporta para um ponto qualquer em alcance médio. Ele não precisa ver o destino para usar essa habilidade.

For 2, Des 3, Con 4, Int –2, Sab 6, Car 3

Perícias Intuição +15.
Tesouro *Chifre de unicórnio* (CD 19 para extrair).
Parceiro O unicórnio é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* seu deslocamento muda para 15m e você pode lançar *Purificação*. Se aprender essa magia, seu custo é reduzido em –1 PM. *Mestre:* cada dado de seus efeitos mágicos de cura aumenta em um passo (até o máximo de d12). Unicórnios só aceitam ser cavalgados por pessoas que considerem dignas e seus critérios nem sempre são transparentes. O mestre tem a palavra final sobre se um personagem é digno de cavalgar um unicórnio..

MORTOS-VIVOS

Se antes eram encontrados apenas em sítios malditos ou sob comando estrito de necromantes — nobres ou nocivos —, hoje os mortos-vivos abundam em Arton. Não faltaram eventos notáveis para promover essa propagação. Desde a perturbação cósmica causada pela destruição do antigo Deus da Morte até a recente ascensão do Conde Ferren Asloth como o lich mais poderoso do mundo, regente supremo dos não vivos. Ainda, tivemos o estranho surgimento da "raça" conhecida como osteon, formada por esqueletos inteligentes e conscientes, com almas verdadeiras e — talvez — até mesmo "vida" como não ainda entendemos.

Muito mudou, mas a maior parte desses seres é — e talvez sempre seja — um mal antigo com muitas formas. Espreitam nas masmorras escuras, vagando sem mente, atacando tudo que ainda traga o sopro da vida. Rondam tumbas e castelos assombrados, o que resta de suas memórias ainda prendendo-os a missões e obsessões passadas. São invocados por arcanistas ou clérigos, sobretudo devotos de Tenebra, deusa de generosidade e gentileza questionáveis.

Para muitos aventureiros, destruir esses seres não é apenas uma necessidade, mas um ato de piedade, uma missão sagrada. São o oposto da vida, não deveriam existir! Merecem ser enviados para o descanso final. Verdadeiro? Muitos diriam que não, sobretudo os vários osteon heroicos, que lutam para proteger este mundo de ameaças muito piores. Existe redenção para os mortos? Existem novas chances? O eterno debate persiste.

CARNIÇAL

"Vou reerguer seus parentes mortos para a luta que salvará sua cidade."

— Lothor Aranlië, elfo mago necromante

Parece haver um sobrevivente em meio aos cadáveres, mas... algo está errado. Ele os está comendo! Podem ver agora se tratar de um humanoide repulsivo, muito magro, os ossos salientes sob a pele seca e apodrecida. Não tem cabelo ou pelos, mas a boca apresenta dentes proeminentes, afiados e ameaçadores.

Carniçais são como zumbis, mas ainda mais agressivos. Surgem em cemitérios, campos de batalha, áreas de antigos desastres — enfim, lugares onde existem cadáveres, de que se alimentam. Consomem animais, mas preferem humanoides inteligentes.

Dizem que carniçais surgem com a morte de alguém que praticou o canibalismo. Outros acreditam que a gula em excesso leva a seu aparecimento. De qualquer forma, quando não encontram cadáveres para consumir — ou quando interrompidos durante a refeição — carniçais avançam sobre quaisquer criaturas vivas à vista.

Carniçais são mais rápidos e ágeis que zumbis, avançando aos saltos, buscando paralisar a vítima com sua mordida terrível. Mesmo quem sobrevive pode contrair a terrível febre do carniçal, que não apenas mata, mas faz a vítima se reerguer como um destes monstros.

Existe também uma forma aquática de carniçal, o lacedon, que ronda naufrágios e masmorras inundadas.

Carniçais e Lívido

Carniçal

ND 1

Morto-vivo Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +1, faro, visão no escuro
Defesa 15, **Fort** +1, **Ref** +5, **Von** +10
Pontos de Vida 33
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +9 (1d6+3 mais doença) e duas garras +9 (1d4+3).
Doença Uma criatura mordida por um carniçal é exposta a doença febre do carniçal (veja a página 359).
Paralisia Uma criatura atingida pela mordida do carniçal fica paralisada por 1d4 rodadas (Fort CD 16 evita e a criatura não pode mais ser paralisada por esta habilidade até o fim da cena).

For 2, Des 3, Con 0, Int –2, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +6, Furtividade +7.
Tesouro Nenhum.

Lacedon

ND 2

Morto-vivo Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +2, faro, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +3, **Ref** +7, **Von** +12
Pontos de Vida 65
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (1d6+4 mais doença) e duas garras +12 (1d4+4).
Doença Uma criatura mordida por um lacedon é exposta a doença febre do carniçal (veja p. 359).
Lamento dos Afogados (Reação) Quando morre, o lacedon emite um último lamento. Criaturas em alcance médio perdem 1 PM (Von CD 17 evita).
Paralisia Uma criatura atingida pela mordida do lacedon fica paralisada por 1d4 rodadas (Fort CD 17 evita e a criatura não pode mais ser paralisada por esta habilidade até o fim da cena).

For 2, Des 3, Con 0, Int –2, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +7, Furtividade +8.
Tesouro Nenhum.

Esqueleto

"Pois que tragam mais progresso ao mundo na morte do que fizeram em vida."

— Dokubek, arcanista humano

Lutando contra a nevasca, vocês seguem avançando até que uma forma se destaca contra o céu tempestuoso. Não há alívio quando a figura se revela como a ossada agourenta de um elefante imenso, semienterrada no chão congelado. Quando examinam de perto, no entanto, a coisa começa a se mover...

O esqueleto humano (ou elfo, ou anão...) está entre os mortos-vivos mais enfrentados por aventureiros, aquele mais frequentemente encontrado vagando em masmorras, ruínas, castelos e cemitérios malditos. São também eles que atuam como soldados nas tropas de Aslothia e como servos para conjuradores variados.

Convém lembrar, no entanto, que *qualquer* humanoide, animal ou monstro vertebrado *tem* esqueleto. Estes também podem ser animados, resultando em criaturas muito maiores e mais perigosas. Como o esqueleto comum, estes também podem surgir naturalmente em lugares malditos, ou intencionalmente por ação de necromantes.

Cavalo Esqueleto

ND 1

Morto-vivo Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 16, **Fort** +11, **Ref** +5, **Von** +0, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 30
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Cascos +9 (2d6+5).
Pavor Equestre Uma criatura que comece seu turno vendo um cavalo esqueleto fica abalada por 1d4 rodadas (Von CD 14 evita e a criatura não pode mais ser abalada por esta habilidade até o fim da cena).

For 5, Des 1, Con 0, Int —, Sab 1, Car –5

Perícias Atletismo +9.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O cavalo esqueleto é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* você recebe +2 em Intimidação e na CD de efeitos de medo. *Mestre:* você recebe uma segunda ação de movimento extra por turno (novamente, apenas para se deslocar) e o alcance de seus efeitos de medo aumenta em um passo (de curto para médio, de médio para longo).

Ogro Esqueleto

ND 3

Morto-vivo Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +0, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +15, **Ref** +3, **Von** +4, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 99
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +14 (1d12+15).
Morto Demais... (Movimento) Uma vez por cena, se for desarmado, o ogro esqueleto retira um de seus próprios ossos para utilizar de arma, com as mesmas estatísticas de seu tacape.
...Para Morrer Novamente! Todo dano de corte, frio e perfuração que o ogro sofre é reduzido à metade (antes de aplicar a redução de dano).

For 4, Des 1, Con 3, Int —, Sab –1, Car –1

Equipamento Tacape aumentado. **Tesouro** Nenhum.

Urso Pardo Esqueleto

ND 4

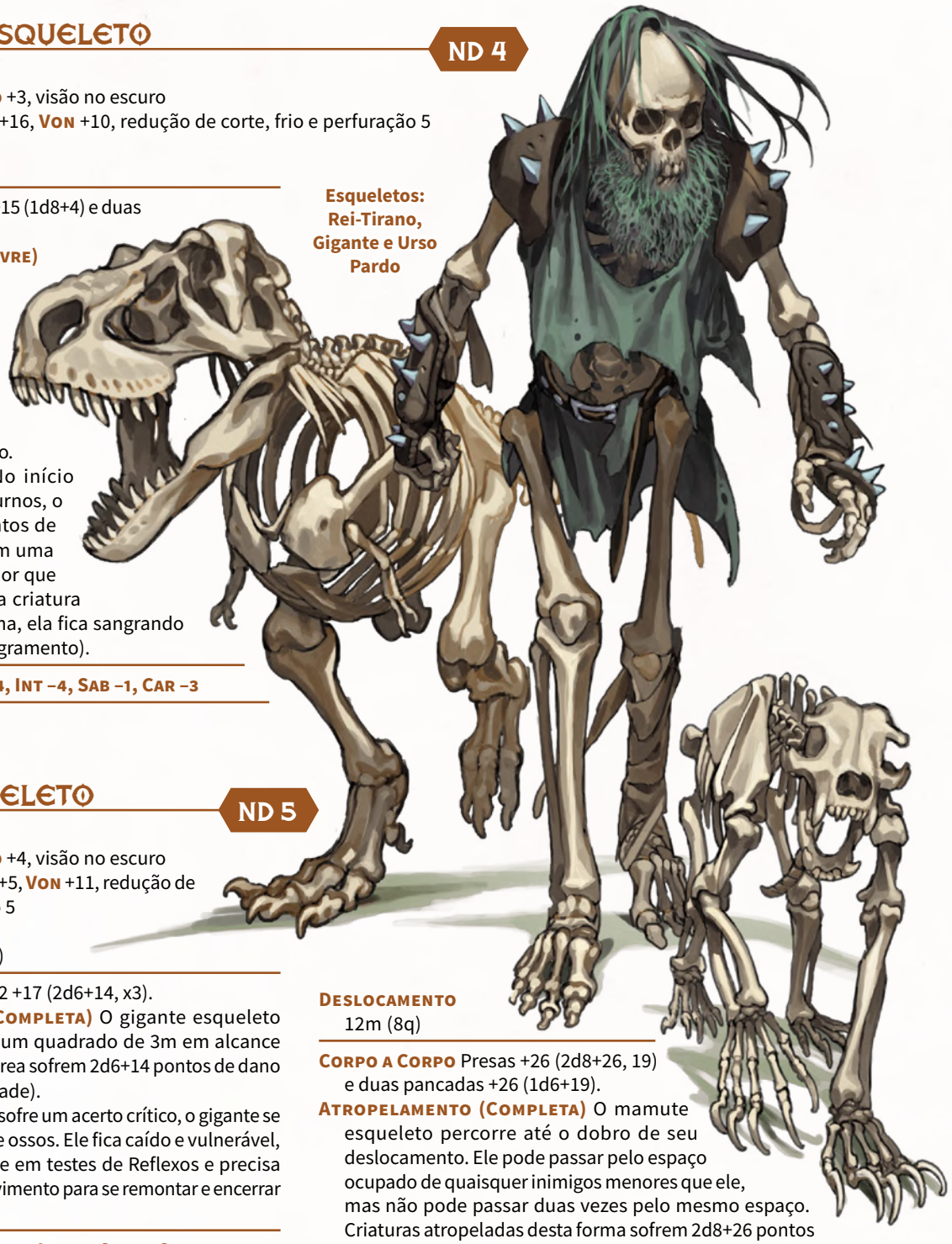
Morto-vivo Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +4, **Ref** +16, **Von** +10, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 180
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +15 (1d8+4) e duas garras +15 (1d6+4).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +17).
Garras Destruidoras Quando causa dano com suas garras, o urso pardo esqueleto pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 na rolagem de dano.
Ossos Pontiagudos No início de cada um de seus turnos, o urso causa 2d6+7 pontos de dano de perfuração em uma criatura Média ou menor que esteja agarrando. Se a criatura sofrer dano desta forma, ela fica sangrando (Fort CD 18 evita o sangramento).

For 5, Des –1, Con 4, Int –4, Sab –1, Car –3

Perícias Atletismo +9.
Tesouro Nenhum.



Esqueletos: Rei-Tirano, Gigante e Urso Pardo

Gigante Esqueleto

ND 5

Morto-vivo Enorme

Iniciativa +4, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +5, **Von** +11, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 210
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Tacape x2 +17 (2d6+14, x3).
Arremessar Rochas (Completa) O gigante esqueleto arremessa rochas em um quadrado de 3m em alcance curto. Criaturas nessa área sofrem 2d6+14 pontos de dano (Ref CD 20 reduz à metade).
Monte de Ossos Quando sofre um acerto crítico, o gigante se desfaz em uma pilha de ossos. Ele fica caído e vulnerável, falha automaticamente em testes de Reflexos e precisa gastar uma ação de movimento para se remontar e encerrar estes efeitos.

For 6, Des –1, Con 4, Int –2, Sab 0, Car –1

Equipamento Tacape aumentado. **Tesouro** Nenhum.

Mamute Esqueleto

ND 8

Morto-vivo Enorme

Iniciativa +10, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +8, **Von** +15, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 340
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Presas +26 (2d8+26, 19) e duas pancadas +26 (1d6+19).
Atropelamento (Completa) O mamute esqueleto percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas desta forma sofrem 2d8+26 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 26 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*
Monte de Ossos Quando sofre um acerto crítico, o mamute se desfaz em uma pilha de ossos. Ele fica caído e vulnerável, falha automaticamente em testes de Reflexos e precisa gastar uma ação de movimento para se remontar e encerrar estes efeitos.

For 6, Des 0, Con 4, Int –4, Sab 1, Car –1

Tesouro Nenhum.

Hidra Esqueleto

ND 11

Morto-vivo Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 39, **Fort** +24, **Ref** +18, **Von** +9, cura acelerada 100, redução de corte, frio e perfuração 10
Pontos de Vida 550
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Cinco mordidas +34 (3d6+16).
Quebra-Ossos As cabeças da hidra são seu ponto fraco e é possível atacá-las diretamente (Defesa 41). Se o ataque acertar e causar pelo menos 25 pontos de dano de impacto, a cabeça é decepada e a hidra perde um ataque de mordida. Entretanto, 1d4 rodadas após a cabeça ser decepada, duas novas nascem em seu lugar (a hidra pode ter até dez cabeças). Para impedir o nascimento de novas cabeças é necessário purificar o pescoço. Isso exige causar 25 pontos de dano de luz. Se todas as cabeças da hidra forem decepadas e todos seus pescoços forem purificados, ela morre.

For 10, Des 0, Con 10, Int —, Sab –1, Car –5

Perícias Furtividade +4 (+14 em pântanos).
Tesouro Padrão.

Rei-Tirano Esqueleto

ND 12

Morto-vivo Enorme

Iniciativa +10, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 43, **Fort** +26, **Ref** +20, **Von** +12, redução de corte, frio e perfuração 10
Pontos de Vida 625
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +37 (6d10+31) e cauda +37 (6d6+26).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +42).
Cauda Avassaladora (Livre) Quando acerta um ataque de cauda, o rei-tirano esqueleto, arremessa a vítima 1d8 x 1,5m em uma direção à escolha dele (Fort CD 35 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d8 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do rei-tirano, a criatura engolida sofre 6d6+16 pontos de dano de corte mais 6d6+16 pontos de dano de trevas. Ela pode escapar causando um total de 50 pontos de dano a ele (Defesa 15) ou, se for Minúscula, gastando uma ação de movimento. A criatura engolida não fica cega nem tem cobertura contra efeitos do lado de fora (e vice-versa).
Monte de Ossos Quando sofre um acerto crítico, o rei-tirano se desfaz em uma pilha de ossos. Ele fica caído e vulnerável, falha automaticamente em testes de Reflexos e precisa gastar uma ação de movimento para se remontar e encerrar estes efeitos.
Visão Baseada em Movimento O rei-tirano sofre –10 em testes de Percepção para encontrar criaturas que não estejam se movendo (em termos de jogo, criaturas que tenham feito apenas ações mentais em seu turno anterior).

For 10, Des 0, Con 4, Int —, Sab –1, Car –4

Tesouro Dentes do rei-tirano (CD 27 para extrair, valem T$ 1.500 para fabricar armas superiores).

Fantasma

"Meu dever é proteger a vida. Mas aquilo é oposto à vida, é a antivida! Lena, o que fazer?"
— Lori Sepulcri, dahllan clériga de Lena

A garota tem a mesma aparência de sua descrição, mas translúcida e embaçada, com uma aura luminosa ao redor. Ela mostra, também, um ferimento profundo no peito — do tipo que nenhuma pessoa poderia suportar e continuar viva.

Fantasmas estão entre os mortos-vivos mais comuns e temidos. Restos sobrenaturais de seres inteligentes que, por alguma razão, não conseguiram encontrar o descanso eterno após a morte — por isso seguem assombrando o mundo dos vivos. Em muitos casos, isso acontece quando alguém morre com "assuntos inacabados", presos a um desejo poderoso de concluir suas obras ou missões. Em outros, por grande apego a algo ou alguém, como uma fortuna obtida com grande sacrifício ou um amor conquistado a muito custo. Outros, ainda, são seres por algum motivo proibidos de realizar a jornada para os reinos dos deuses, porque as próprias divindades assim ordenaram.

Fantasmas costumam assombrar o local onde morreram, ou seu antigo lar, ou outros lugares que tenham sido importantes em sua vida. Há relatos de fantasmas que acompanham gerações inteiras de uma mesma família. Alguns apenas rondam sem mente, murmurando coisas desconexas, enquanto outros guardam inteligência e as lembranças perfeitas de quando viviam. Há aqueles que repetem antigos hábitos e rituais sem descanso, indiferentes a tudo em volta, enquanto outros apenas aguardam de tocaia para aterrorizar vítimas. Ainda, enquanto a maioria dos fantasmas é amargurada e odeia os vivos, há aqueles que protegem famílias ou entes queridos, como espíritos guardiões.

Quando escolhem ser hostis, contudo, fantasmas são terríveis — são a própria manifestação do medo, capazes de apavorar unicamente com sua aparência e urros. Com um susto apenas, podem deixar sequelas permanentes como cabelos brancos ou tiques nervosos, ou até roubar anos de vida!

Muitos fantasmas não podem ser destruídos por meios normais; quando derrotados, apenas ressurgem algumas noites mais tarde. Livrar-se deles em definitivo envolve solucionar algum mistério a respeito daquilo que os prende neste mundo. Investigar esses assuntos, contudo, tende a enfurecer o fantasma ainda mais.

Fantasma

ND 7

Morto-vivo Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 29, **Fort** +7, **Ref** +14, **Von** +20, incorpóreo
Pontos de Vida 190
Deslocamento voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Toque drenante +23 (6d8+20 trevas).
Assustar (Livre) O fantasma se revela subitamente, saindo de um esconderijo ou de dentro de um objeto, como um armário ou parede. Ele só pode usar esta habilidade se estiver escondido, e apenas uma vez por cena. Cada criatura em alcance curto capaz de ver o fantasma fica abalada (Von CD 24 evita). Se falhar no teste de Vontade por 5 ou mais, a criatura fica apavorada e, se falhar por 10 ou mais, também envelhece 2d4 anos. *Medo.*
Drenar Vida Uma criatura atingida pelo toque drenante do fantasma tem seus PV máximos reduzidos em 10 por 1 dia, cumulativamente (Fort CD 24 evita). Caso os PV máximos da criatura sejam reduzidos a 0 desta forma, ela fica inconsciente até que eles sejam restabelecidos.
Memento Um fantasma reduzido a 0 PV desaparece e ressurge 1d4 dias depois. Para derrotá-lo permanentemente é necessário confrontá-lo com aquilo que ainda o prende a este mundo. Quando isso acontece, o fantasma pode ser destruído normalmente.

For —, Des 3, Con 0, Int 1, Sab 2, Car 4

Perícias Furtividade +15, Intimidação +13.
Tesouro Nenhum.

Fantasma Ancestral

ND 14

Morto-vivo Médio

Iniciativa +18, **Percepção** +15, visão no escuro
Defesa 40, **Fort** +12, **Ref** +18, **Von** +23, incorpóreo
Pontos de Vida 410
Deslocamento voo 15m (10q)

Corpo a Corpo Toque drenante x2 +33 (6d8+41 trevas).
Assustar (Livre) O fantasma ancestral se revela subitamente, saindo de um esconderijo ou de dentro de um objeto, como um armário ou parede. Ele só pode usar esta habilidade se estiver escondido, e apenas uma vez por cena. Cada criatura em alcance curto capaz de ver o fantasma fica abalada (Von CD 33 evita). Se falhar no teste de Vontade por 5 ou mais, a criatura fica apavorada e, se falhar por 10 ou mais, também envelhece 2d4 anos. *Medo.*
Drenar Vida Uma criatura atingida pelo toque drenante do fantasma tem seus PV máximos reduzidos em 20 por 1 dia, cumulativamente (Fort CD 33 evita). Caso os PV máximos da criatura sejam reduzidos a 0 desta forma, ela fica inconsciente até que eles sejam restabelecidos.
Face Sombria da Morte Criaturas imunes a dano de trevas sofrem metade do dano de trevas do fantasma, e mortos-vivos não recuperam pontos de vida com esse dano.
Lamento dos Mortos (Reação) Quando os pontos de vida do fantasma são reduzidos a 205 ou menos, ele passa a emitir uma violenta aura de energia negativa com 9m de raio. Cada criatura que comece seu turno nesta área sofre 20d6 pontos de dano de trevas e fica debilitada e esmorecida (Von CD 38 reduz para fraca e frustrada).
Memento Um fantasma reduzido a 0 PV desaparece e ressurge 1d4 dias depois. Para derrotá-lo permanentemente é necessário confrontá-lo com aquilo que ainda o prende a este mundo. Quando isso acontece, o fantasma perde sua habilidade Face Sombria da Morte e pode ser destruído normalmente.

For —, Des 5, Con 0, Int 1, Sab 2, Car 6

Perícias Furtividade +22, Intimidação +19.
Tesouro Nenhum.

Fantasma

Mementos Fantasmagóricos

Cada fantasma tem uma ligação ou um assunto inacabado que o prende ao mundo material. Essa conexão é representada por um *memento*, um objeto ou lugar diretamente relacionado ao vínculo do fantasma com o mundo dos vivos. Isso pode ser qualquer coisa, desde a aliança de alguém que morreu após trair seu grande amor até o estandarte de um cavaleiro que caiu em uma batalha desesperada. O memento de alguém executado por um crime que não cometeu pode ser o próprio cenário de sua execução. Cada fantasma tem um memento, tão único quanto a tragédia que o gerou.

O mestre é livre para criar o memento de cada fantasma. Um bom memento possui uma relação clara com a história da criatura e, ao mesmo tempo, é um mistério que precisa ser desvendado pelos personagens. Investigar e descobrir um memento é uma parte importante, e divertida, das histórias de fantasmas.

GARRA-ZUMBI

"Garras-zumbi! Eu ACHO que estudei isso. (Matava muita aula de necromancia…)"

— Paladina de Khalmyr

Você se aproxima para descobrir que o achado parece ser parte de um cadáver enterrado, apenas a mão direita apodrecida assomando fora da terra. Um pouco grande demais para um humano, talvez pertença a um orc ou ogro. Contudo, enquanto esses pensamentos o ocupam, a mão subitamente salta e agarra sua garganta.

Uma garra-zumbi é uma mão decepada e animada por magia necromântica. Pode correr pelo chão como uma aranha, mas também voar livremente por curtos períodos.

Por sua natureza incomum, garras-zumbi não ocorrem espontaneamente; são sempre fabricadas ou invocadas por conjuradores. Exercem as mesmas funções destinadas a esqueletos e zumbis, como guardiões em seus laboratórios e santuários — mas conseguem fazê-lo de formas mais furtivas, ocultas em armários, gavetas, recipientes, sob móveis e em outros esconderijos. Por vezes são mantidas disfarçadas em frascos de vidro, como amostras inofensivas de algum estudo anatômico.

Garras-zumbi atacam com socos ou estrangulando a vítima. Quando em maior número, algumas tentam agarrar e imobilizar o alvo, enquanto outras golpeiam ou atacam a garganta para sufocar. Garras sob controle direto de conjuradores podem tentar táticas ainda mais elaboradas, como derrubar mobília sobre a vítima, cobrir seus olhos para cegá-la, tapar sua boca para impedir conjurações, puxar tapetes sob seus pés ou ativar armadilhas próximas. Também podem empunhar armas, caso estas estejam disponíveis.

Embora aquelas de tamanho humano sejam mais comuns, garras-zumbi podem existir em tamanhos bem maiores, até feitas com mãos de gigantes!

Garras-Zumbi

Garra-Zumbi

ND 1/4

Morto-vivo Minúsculo

Iniciativa +4, **Percepção** +1, percepção às cegas
Defesa 10, **Fort** +0, **Ref** +2, **Von** –1, imunidade a efeitos de sentidos
Pontos de Vida 5
Deslocamento 6m (4q), voo 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +7 (1d6+5).
Agarrar Aprimorado (Livre) Pancada (criatura Média ou menor, teste +12).
Estrangular (Livre) No início de cada um de seus turnos, a garra-zumbi causa 2d6+2 pontos de dano de impacto na criatura que estiver agarrando. Uma criatura agarrada desta forma não pode falar.

For 1, Des 2, Con 1, Int —, Sab –1, Car —

Perícias Furtividade +11.
Tesouro Nenhum.

Garra-Zumbi Ogro

ND 2

Morto-vivo Médio

Iniciativa +4, **Percepção** –3, percepção às cegas
Defesa 16, **Fort** +0, **Ref** +2, **Von** –3, imunidade a efeitos de sentidos
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Pancada +14 (2d6+10).
Agarrar Aprimorado (Livre) Pancada (criatura Grande ou menor, teste +19).
Forte Demais... (Livre) No início de cada um de seus turnos, a garra-zumbi ogro causa 4d6+10 pontos de dano de impacto na criatura que estiver agarrando. Uma criatura agarrada desta forma não pode falar.
...Para Morrer de Novo! Todo dano de corte, impacto e perfuração que a garra-zumbi sofre é reduzido à metade.

For 5, Des 1, Con 3, Int —, Sab –3, Car —

Tesouro Nenhum.

Garra-Zumbi Enxame

ND 3

Morto-vivo Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +1, percepção às cegas
Defesa 19, **Fort** +9, **Ref** +14, **Von** +4, imunidade a efeitos de sentidos
Pontos de Vida 40
Deslocamento 6m (4q), voo 9m (6q)

Enxame 6d6 pontos de dano de impacto (ou 8d6 contra criaturas agarradas).
Maré Estranguladora (Livre) No fim do seu turno, o enxame faz uma manobra agarrar contra todas as criaturas em seu espaço (teste +16). Enquanto estiver agarrada dessa forma, uma criatura fica caída e não pode falar.

For 3, Des 4, Con 3, Int —, Sab –3, Car —

Tesouro Nenhum.

Garra-Zumbi Gigante

ND 5

Morto-vivo Grande

Iniciativa +4, **Percepção** –3, percepção às cegas
Defesa 25, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5, imunidade a efeitos de sentidos
Pontos de Vida 200
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Pancada +17 (2d8+18).
Agarrar Aprimorado (Livre) Pancada (criatura Enorme ou menor, teste +24).
Estrangular (Livre) No início de cada um de seus turnos, a garra-zumbi gigante causa 4d8+12 pontos de dano de impacto na criatura que estiver agarrando. Uma criatura agarrada desta forma não pode falar.
Mestre de Manobras A garra-zumbi recebe +5 em testes de manobras (já contabilizado).

For 8, Des 0, Con 5, Int —, Sab –3, Car —

Tesouro Nenhum.

Lívido

"Emboscada? Não vem com essa merda, são zumbis sem mente! Não fazem planos!"

— Karrk, trog caçador

A criatura cadavérica lembra os carniçais que vocês enfrentaram tempos atrás. A mesma pele esticada sobre ossos protuberantes, a mesma bocarra com dentes longos, numerosos e inumanos. Ainda assim, em vez de simplesmente atacar, ele parece estar apenas estudando vocês...

O lívido é um tipo de carniçal avançado, mais poderoso e muito mais sagaz. Não se sabe exatamente como ele surge: talvez seja apenas um carniçal mais experiente, ou então alguém que cometeu crimes ainda mais terríveis em vida. Seja como for, diferente de seus primos mais fracos, um lívido não se deixa guiar simplesmente pela fome; é capaz de elaborar planos e atacar alvos com a guarda baixa, como quando estão distraídos ou adormecidos. Por ser capaz de falar, pode também tentar atrair curiosos com falsas promessas ou pedidos de ajuda.

Exceto pela astúcia em seu olhar, um lívido não pode ser visualmente diferenciado de um carniçal comum. Quando uma criatura viva se aproxima demais, contudo, a diferença se torna clara: o lívido emana um odor intenso, nauseante, de podridão e corrupção. Um fedor ainda mais pungente e venenoso que o gás dos trogs.

Alguns imaginam que o lívido comanda carniçais, mas isso não é totalmente verdadeiro; exceto por meios necromânticos, carniçais não podem ser controlados. Ainda assim, um lívido pode manipular bandos de carniçais com iscas e truques, fazendo-os rumar para onde deseja, ou atacar quem ele deseja. Misturar-se a

carniçais para apanhar aventureiros desprevenidos é sua estratégia favorita, usando seu odor para deixar as vítimas mais vulneráveis.

Lívido

ND 3

Morto-vivo Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +4, faro, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +3, **Ref** +9, **Von** +15, vulnerabilidade a luz
Pontos de Vida 70
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (1d6+6 mais doença) e duas garras +12 (1d4+3).
Doença Uma criatura mordida por um lívido é exposta à doença febre do carniçal (veja a página 359).
Odor Pungente Criaturas que comecem seus turnos em alcance curto do lívido ficam enjoadas por 1 rodada e perdem 1d6 PV (Fort CD 20 evita). *Veneno*.
Paralisia Uma criatura atingida pela mordida do lívido fica paralisada por 1d4 rodadas (Fort CD 20 evita e a criatura não pode mais ser paralisada por esta habilidade até o fim da cena).
Trapaceiro do Além (Padrão) O lívido arremessa uma isca putrefata que contamina uma criatura em alcance médio (Ref CD 20 evita). Até o fim da cena, todos os mortos-vivos recebem +1d6 em suas rolagens de dano contra a criatura contaminada e seus ataques contra ela causam sangramento. *Recarga (movimento)*.

For 2, Des 3, Con 0, Int 1, Sab 1, Car 0

Perícias Enganação +8, Furtividade +8.
Tesouro 1d4-1 doses de isca putrefata (CD 18 para extrair).

Mortalha

"Vamos, chegue mais perto! Tenho certeza de que posso curar sua maldição."

— Merthy, anã clériga de Tenebra

Vocês são recebidos por uma figura sinistra, envolta em uma aura espectral, coberta da cabeça aos pés com um manto de escuridão esvoaçante. Seu único traço visível são os olhos, faiscando nas trevas com um brilho escarlate.

Estas criaturas provam que, contrariando as convicções de muitos devotos, Tenebra não é exatamente uma deusa bondosa. Mortalhas são como aparições, mas ainda mais poderosas e intensas, feitas de puro ódio e treva concentrados. Assassinas cruéis de tudo que respira, mortalhas podem liderar bandos de aparições, perseguindo especialmente os vivos que protegem a vida e a luz, como devotos de Azgher, Lena e outros.

Assim como as aparições, mortalhas são seres incorpóreos, formados a partir de rancor e escuridão. Desprezam todos os seres vivos e também a luz que os conforta.

Diz-se que mortalhas são sombras que pertenciam a pessoas poderosas. Ressentem-se dos vivos por seus tempos de cativeiro, vivendo escravizadas sob seus pés, forçadas a imitá-los, ao mesmo tempo se esquivando da maldita luz.

Mortalhas são inteligentes e podem falar, embora raramente o façam, exceto para amaldiçoar os vivos. Preferem se manter de tocaia na escuridão, atacando furtivamente quando é mais oportuno — diferente de outros mortos-vivos, suas emboscadas são inteligentes e calculadas. Em combate, usam seu toque mortal para enfraquecer os oponentes, concentrando-se em um único alvo de cada vez.

Mortalha

Qualquer humanoide morto por uma mortalha retorna como uma aparição sob seu controle. Destruir a mortalha original é a única forma de libertar a alma prisioneira, possibilitando sua viagem para os reinos dos deuses, ou sua ressurreição.

Mortalha — ND 11

Morto-vivo Médio

Iniciativa +19, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 38, **Fort** +11, **Ref** +24, **Von** +18, incorpóreo
Pontos de Vida 475
Deslocamento voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Toque drenante 2x +34 (3d10+24 trevas).
Cria Tumular Uma criatura viva reduzida a 0 PV ou menos pelo toque drenante da mortalha ressurge no início da próxima rodada como uma aparição (veja *Tormenta20*, p. 298) e não pode mais ser revivida. Quando a mortalha é destruída, as aparições que ela criou se desfazem e suas almas retornam aos corpos originais (caso ainda estejam vivos), que despertam com 1 PV.
Drenar Vitalidade Uma criatura viva atingida pelo toque drenante da mortalha deve fazer um teste de Fortitude (CD 31). Se falhar, fica fraca e a mortalha recebe 30 PV temporários cumulativos.
Maldição Mortuária (Padrão) A mortalha profere uma maldição mortuária contra uma criatura em alcance médio (Fort CD 31 evita).
Fraqueza Solar Enquanto estiver exposta à luz solar natural, a mortalha fica debilitada.

For —, Des 8, Con 0, Int 3, Sab 2, Car 3

Perícias Furtividade +22.
Tesouro Manto da mortalha (CD 26 para extrair, vale T$ 6.000 e 1 PM para fabricar um item com os encantos *fantasmagórico* ou *tumular*).

Múmia

"Eu avisei para não tocar em nada! Especialmente o sarcófago!"

— Aurora de Tanna-Toh, humana clériga

A criatura parece um cadáver ressequido, envolto em bandagens cerimoniais. Avança de forma pesada, como que suportando o peso das eras, cambaleando de mãos estendidas, enquanto murmura lamentos raivosos sobre a perturbação de seu sono eterno.

Múmias são cadáveres especialmente embalsamados, preparados para resistir à passagem dos séculos e garantir à alma uma viagem tranquila aos reinos dos deuses. Essa prática é comum entre povos do Deserto da Perdição, mas também existia entre os elfos de Lenórienn, os gigantes das Lannestull e diversos outros povos. Infelizmente, algum tipo de maldição às vezes impede que o espírito deixe este mundo, resultando em um tipo de morto-vivo poderoso.

Múmias habitam catacumbas enormes ou grandes complexos de templos, mantendo vigília eterna como guardiãs e protetoras de tumbas, tesouros e segredos de reis, nobres, sacerdotes e tudo aquilo enterrado com eles — de animais de estimação a itens mágicos poderosos. Não são poucos os restos de pretensos saqueadores em lugares protegidos por uma ou mais múmias.

Embora algumas múmias usem armas, as mais perigosas são aquelas que lutam de mãos vazias, pois seu toque pútrido transmite uma doença perigosa. Múmias sabem falar, mas raramente tentam alertar ou se comunicar com intrusos, atacando sem piedade. São impiedosas e implacáveis, nunca recuando, mesmo ao confrontar clérigos capazes de expulsar outros mortos-vivos. Há histórias de múmias que chegam a perseguir aqueles que invadiram suas tumbas por longas distâncias, não descansando até a destruição dos profanadores, ou sua própria.

Múmia — ND 5

Morto-vivo Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +11, **Ref** +5, **Von** +17, redução de dano 5, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 192
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +17 (2d10+10 mais doença).
Desespero Uma criatura que comece seu turno vendo uma múmia fica apavorada (Von CD 20 evita e a criatura não pode mais ser apavorada por esta habilidade até o fim da cena).
Doença Uma criatura atingida por uma pancada da múmia é exposta à doença podridão da múmia.

For 3, Des 1, Con 2, Int 0, Sab 3, Car 2

Perícias Furtividade +10.
Tesouro Padrão.

Senhor das Múmias

"Serei clemente com sua descortesia. Receberá apenas seis chicotadas."

— Setesh Raiah, múmia nobre de Aslothia

Aquele que lidera as múmias também lembra um cadáver seco e coberto de bandagens, mas de postura claramente orgulhosa, trajando um manto soberbo e portando joias impressionantes. Também empunha um cetro mágico faiscante de grande poder.

Indivíduos poderosos que tenham sido embalsamados às vezes se erguem como algo ainda mais perigoso que "simples" múmias. Em vida, senhores

das múmias eram arcanistas ou clérigos de renome, que ainda preservam sua inteligência e capacidades de conjuração.

Senhores das múmias costumam ser encontrados em grandes templos, complexos funerários, necrópoles ocultas e — dizem — como membros da nobreza de Aslothia. Estabelecem seu covil junto a sarcófagos, tronos, tesouros e até mesmo mausoléus de seus familiares. Alguns foram escolhidos pelos deuses para proteger lugares sagrados, enquanto outros estão sendo simplesmente punidos por crimes cometidos em vida, proibidos de adentrar os reinos dos deuses.

Senhor das Múmias e Múmia

Há aqueles que receberam punição ainda mais severa, trancados em seus sarcófagos pela eternidade (isto é, até que algum aventureiro incauto venha libertá-los).

Senhores das múmias às vezes usam magia ilusória para recuperar a antiga aparência, circulando secretamente entre os vivos. Em combate, empregam as mesmas armas e magias que dominavam em vida, somadas à resistência extrema dos mortos-vivos antigos.

Senhor das Múmias — ND 15

Morto-vivo Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +20, visão no escuro
Defesa 48, **Fort** +22, **Ref** +15, **Von** +28, redução de dano 10, resistência a efeitos divinos +5
Pontos de Vida 532
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 95
Corpo a Corpo Ankh solar +41 (1d6+25, 19) e pancada +41 (3d10+25 mais doença).
Desespero Superior Uma criatura que comece seu turno vendo uma múmia fica apavorada (Von CD 42 evita e a criatura não pode mais ser apavorada por esta habilidade até o fim da cena).
Doença Uma criatura atingida por uma pancada do senhor das múmias é exposta à doença podridão da múmia. A força da maldição do senhor das múmias faz com que a CD para resistir a essa doença seja 42.
Maldição da Múmia Uma criatura que falhe em um teste de resistência contra uma magia do senhor das múmias não pode recuperar pontos de vida por 1 rodada.
Magias Como um clérigo de 15º nível (CD 42).

- *Disfarce Ilusório (Padrão, 3 PM)* Até o fim da cena, o senhor das múmias muda a própria aparência, incluindo seu equipamento, e ainda os odores e as sensações que transmite. Isso afeta altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz etc. Ele recebe +20 em testes de Enganação para disfarce (Von desacredita).

- *Enxame de Pestes (Completa, 15 PM, sustentada)* Dois enxames de gafanhotos de fogo surgem em alcance médio e ocupam um quadrado de 1,5m cada. No fim de cada um dos turnos do senhor das múmias, cada enxame causa 5d12 pontos de dano de fogo a qualquer criatura em seu espaço (Ref reduz à metade). O senhor das múmias pode gastar uma ação de movimento para mover cada enxame 12m.
- *Infligir Ferimentos (Padrão, 10 PM)* Como parte da execução da magia, o senhor das múmias faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 5d8+5 pontos de dano de trevas e deixa o alvo fraco até o fim da cena.
- *Perdição (Padrão, 7 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem –4 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.
- *Poeira da Podridão (Padrão, 14 PM)* Criaturas em uma nuvem de 6m de raio em alcance médio começam a definhar e apodrecer. Quando a magia é lançada, e no início de seus turnos até o fim da cena, criaturas na área sofrem 6d8+24 pontos de dano de trevas e não podem recuperar PV por uma rodada (Fort reduz à metade e evita a restrição de cura).

For 4, Des 2, Con 3, Int 2, Sab 5, Car 7

Perícias Diplomacia +22, Enganação +20, Furtividade +15, Intuição +18.

Equipamento Ankh solar harmonizado, símbolo sagrado, traje de seda banhado a ouro. **Tesouro** Padrão.

Necrodraco

"Veja bem, matar um dragão não significa necessariamente o fim de todos os problemas."

— Vladislav Tpish, reitor da Academia Arcana

O monstro só poderia ser descrito como o gigantesco cadáver de um dragão — exceto que ele se move! Mais que isso, voa inacreditável nos céus, mesmo sem restar qualquer couro nas asas. Apesar da distância, vocês podem ver luzes intensas e gélidas nas órbitas vazias do crânio. E de algum modo, sabem que a criatura olha diretamente para vocês.

Humanoides não são os únicos seres com almas que podem morrer e acabar impedidos de viajar aos reinos dos deuses; o mesmo pode acontecer com dragões. O resultado de tal evento é a criatura conhecida como necrodraco, ou dragão morto-vivo.

A transformação em morto-vivo, no entanto, mudará um dragão por completo; grande parte de suas habilidades, especialmente o sopro e imunidades elementais, só poderiam existir em criaturas vivas. De modo geral, tornam-se mais fracos. Independente de seu tipo quando vivo, todo necrodraco passa a expelir um sopro de energia negativa. Ainda podem voar, mesmo aqueles com asas esqueléticas, agora por meios mágicos.

Quase todos os necrodracos surgiram enquanto Kallyadranoch estava ausente do Panteão — nesse período não havia sequer um reino divino para recebê-los. Ainda preservando grande parte da inteligência, alguns perseguiram os aventureiros responsáveis por suas mortes, buscando vingança ou a destruição final. Outros ainda aguardam para ser descobertos em esconderijos remotos. Há quem acredite que eles nem existem mais. Pode ser verdade. Ou não.

Necrodracos podem ser esqueletos, zumbis ou liches — sendo estes últimos os mais poderosos, também conhecidos como dracoliches. De fato, exceto pelos próprios deuses, o ser mais poderoso de Arton nos dias de hoje talvez seja Tarso, Dragão-Rei dos Mortos.

Necrodraco esqueleto — ND 12

Morto-vivo Enorme

Iniciativa +13, **Percepção** +18, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 44, **Fort** +24, **Ref** +11, **Von** +18, imunidade a atordoado, metamorfose e paralisia, redução de corte, frio e perfuração 10, redução de dano 10/luz

Pontos de Vida 610

Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Corpo a Corpo Mordida +36 (4d10+30, 18) e duas garras +36 (3d10+30, 18).

Sopro (Padrão) Criaturas em um cone de 15m sofrem 12d12 pontos de dano de trevas e não podem recuperar pontos de vida por 1 rodada (Ref CD 34 reduz à metade e evita a restrição de cura). *Recarga (movimento)*.

Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o necrodraco esqueleto faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo a 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 10, Des 1, Con 8, Int 5, Sab 6, Car 0

Perícias Atletismo +20.

Tesouro Padrão e 1d6 doses de terra de cemitério (CD 27 para extrair).

Necrodraco zumbi — ND 14

Morto-vivo Enorme

Iniciativa +14, **Percepção** +19, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 47, **Fort** +28, **Ref** +13, **Von** +22, imunidade a atordoado, metamorfose e paralisia, redução de dano 15/luz

Pontos de Vida 720

Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Corpo a Corpo Mordida +36 (4d12+35, 17) e duas garras +36 (3d12+35, 17).

Aura de Podridão Uma criatura que comece seu turno em um raio de 30m do necrodraco zumbi é exposta à doença calafrio diabólico (veja *Tormenta20*, p. 318). Devido à virulência do necrodraco, a CD para resistir a essa doença é 38.

Sopro (Padrão) Cada criatura em um cone de 15m sofre 15d12 pontos de dano de trevas e fica debilitada e esmorecida (Ref CD 38 reduz à metade e diminui para fraca e frustrada). *Recarga (movimento)*.

Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o necrodraco faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo a 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

Fraqueza Zumbi O necrodraco sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seu cérebro (Defesa 57).

For 12, Des 1, Con 9, Int 6, Sab 6, Car 0

Perícias Atletismo +23.

Tesouro Padrão e 2d4 doses de terra de cemitério (CD 29 para extrair).

Necrodraco Lich — ND 20

Morto-vivo (dragão) Colossal

Iniciativa +16, **Percepção** +20, percepção às cegas (médio), visão no escuro

Defesa 63, **Fort** +34, **Ref** +24, **Von** +30, imunidade a atordoado, metamorfose e paralisia, redução de dano 20/luz, resistência a magia +5, vulnerabilidade a luz

Pontos de Vida 1.400

Deslocamento 12m (8q), voo 36m (24q)

Pontos de Mana 133

Corpo a Corpo Mordida +55 (4d20+50, 16, mais 1d20 trevas) e duas garras +50 (4d20+50, 16, mais 1d20 trevas).

Aura Aterradora Vontade CD 53 evita.

Couro Necromântico O couro do necrodraco reduz todo dano de corte, impacto e perfuração que ele sofre à metade. Se ele passar num teste de resistência contra uma magia que o tenha como alvo, ela é revertida contra o conjurador.

Filactério Caso o necrodraco seja morto, ele retorna completamente recuperado em 1d10 dias. A única forma de derrotá-lo permanentemente é destruir seu filactério (veja a página 292).

Fluxo de Mana O necrodraco pode manter dois efeitos sustentados simultaneamente com apenas uma ação livre (mas pagando o custo de cada um).

Magia Acelerada (livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o necrodraco muda a execução dela para livre.

Sopro Tenebroso (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 18m sofrem 20d12 pontos de dano de trevas e, por 1 rodada, não podem recuperar pontos de vida de nenhuma forma (Fort CD 53 reduz à metade e evita a restrição de cura). O necrodraco recupera PV igual à metade do dano do sopro. *Recarga (movimento).*

Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o necrodraco faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo a 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

Magias Como um conjurador arcano de 20º nível (CD 53, limite de PM 25).

- *Campo de Força (Reação, 11 PM)* Quando sofre dano, o necrodraco recebe redução de dano 70 contra esse dano.
- *Controlar o Tempo (Padrão, 15 PM)* O necrodraco controla o tempo ao seu redor (veja *Tormenta20*, p. 187).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O necrodraco escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado (Von evita).
- *Tentáculos de Trevas (Padrão, 18 PM)* Até o fim da cena, tentáculos surgem em uma esfera de 12m em alcance médio. Ao lançar a magia e no início de cada um de seus turnos, o necrodraco faz um teste da manobra agarrar (usando Misticismo) contra cada criatura na área. Se ele passar, a criatura é agarrada; se a vítima já está agarrada, é esmagada, sofrendo 12d6 pontos de dano de trevas. A área conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a dano.
- *Toque da Morte (Padrão, 25 PM)* Inimigos em alcance curto sofrem 10d8+18 pontos de dano de trevas. Um inimigo com menos da metade de seus PV em vez disso deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre o dano normal. Se falhar, seus PV são reduzidos a –10.
- *Toque Vampírico (Padrão, 19 PM)* O necrodraco faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 20d6 pontos de dano de trevas e recupera pontos de vida em valor igual à metade desse dano de trevas.
- *Velocidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* O necrodraco pode executar uma ação padrão adicional por turno.

For 12, Des 0, Con 8, Int 12, Sab 4, Car 5

Perícias Conhecimento +28, Cura +20, Enganação +21, Intimidação +21, Intuição +20, Misticismo +28, Ofício (alquimista) +28, Religião +20.

Tesouro Dobro e *fragmento de filactério*.

Alzeras, Aparição*, Chacal Zumbi, Cemitério Vivo, Esqueletos*, Guerreiro Perpétuo, Lich, Morgue'raz, Necromante*, Soterrado, Turba Zumbi*, Vampiro*, Wisphago, Zumbis*, Zumbi Peçonha.

TARSO

DRAGÃO-REI DOS MORTOS

"Você não sabe quem é o Tarsinho de verdade?"
— Nielendorane de Lenórienn, elfa barda

A criatura conhecida apenas como Tarso não é ninguém menos que o Dragão-Rei dos Mortos. Não apenas o mais poderoso dos Dragões-Reais, mas possivelmente o ser mais poderoso de Arton, exceto pelos próprios deuses.

Muitos fatos sobre a origem de Tarso permanecem misteriosos, até mesmo para Vladislav Tpish, que por algum tempo teve o dracolich como "servo". A julgar pelas inscrições encontradas em seu local de descanso quando foi despertado pelo necromante, Tarso já existia durante a Era de Megalokk, quando dragões e monstros dominavam o mundo. Ele seria, na ocasião, um dragão das trevas.

Tarso era provavelmente tão maligno quanto os outros representantes de sua espécie, talvez o maior flagelo na pré-história de Arton. É possível ter sido ele a arrancar as asas do atual Dragão-Rei das Trevas, ainda em tempos imemoriais. Estudiosos também lhe atribuem a própria invenção do ritual capaz de transformar um mago em morto-vivo, gerando assim um lich. Outros dizem ainda que ele teria sido na verdade transformado por um dos deuses maiores — provavelmente Tenebra. De qualquer forma, quase todos concordam que deve ter sido o primeiro dragão-lich do mundo.

O que levou Tarso a abandonar sua antiga vilania para adotar a forma de um pequeno e simpático esqueleto quando circula entre os mortais? Os registros em seu templo dizem apenas que ele estaria aborrecido com a época de monstros em que vivia. É possível que tanto poder e selvageria o tenham cansado. Talvez Tarso quisesse viver em um mundo como a Arton atual. Um mundo de coisas para ver, pessoas a conhecer, sorvetes e brinquedos a experimentar!

"Se ele é tão forte, por que não destrói os vilões de Arton?", alguém logo se apressará em perguntar. Tarso não é exatamente um benfeitor. Ele se comporta mais como um observador, um andarilho curioso, reagindo apenas quando incomodado (e pouca coisa consegue incomodá-lo), realizando pequenos favores para aqueles por quem ocasionalmente se afeiçoa.

O Dragão-Rei dos Mortos pode dominar Arton no momento em que desejar! Sumo-sacerdotes, Dragões-Reais, talvez até mesmo Lordes da Tormenta… nenhum deles seria adversário. Talvez seja justamente a razão de sua postura tão passiva, segura e sossegada. Tarso pode conquistar (ou destruir) o mundo quando quiser. Até se tornar um deus maior.

Mas ele não quer. Simples assim.

Tarso, Dragão-Rei dos Mortos — ND 5+

Morto-vivo (dragão) Colossal

Iniciativa +23, **Percepção** +25, percepção às cegas (longo), visão no escuro
Defesa 70, **Fort** +38, **Ref** +25, **Von** +33, imunidade a medo, redução de dano 30/luz, resistência a magia +10, vulnerabilidade a luz
Pontos de Vida 3.800
Deslocamento 24m (16q), voo 45m (30q)

Corpo a Corpo Mordida +65 (5d20+50, 16, mais 1d20 trevas) e duas garras +65 (5d20+50, 16, mais 1d20 trevas).
Arcano de Batalha Tarso soma sua Inteligência nas rolagens de dano quando lança magias (já contabilizado).
Aura Aterradora Vontade CD 55 evita (se falhar por 10 ou mais, a criatura morre automaticamente). A aura afeta apenas criaturas escolhidas. *Medo.*
Conjuração Cadavérica Uma criatura que falhe na resistência contra uma das magias de Tarso sofre 2d20 pontos de dano de trevas e fica enjoada.
Couro Necromântico O dano de fontes mundanas que Tarso sofre é reduzido à metade. Se ele passar num teste de resistência contra uma magia que o tem como alvo, ela é revertida contra o conjurador.
Dilacerar Se Tarso acertar dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 5d20+50 pontos de dano.
Filactério Caso Tarso seja morto, ele retorna completamente recuperado em 1d10 dias. A única forma de derrotá-lo permanentemente é destruir seu filactério (veja a p. 292).
Fluxo de Mana Tarso pode manter dois efeitos sustentados simultaneamente com apenas uma ação livre (mas pagando o custo de cada um).
Metamorfose Dracônica (Completa) Tarso costuma assumir a forma de um pequeno esqueleto de aparência amigável.
Necromante Ancestral Tarso lança qualquer magia, arcana ou divina, como um conjurador arcano de 20º nível sem gastar PM (CD 55, 57 para necromancia, limite 38 PM). Uma vez por rodada, ele pode lançar uma dessas magias como ação livre.
Sopro Tenebroso (Padrão) Criaturas em um cone de 30m sofrem 30d12 pontos de dano de ácido, frio ou trevas, à escolha de Tarso, e, por 1 rodada, não podem recuperar PV de nenhuma forma (Fort CD 55 reduz o dano à metade e evita a restrição de cura). Tarso recupera PV igual à metade do dano total do sopro. *Recarga (movimento).*
Protegido Indefeso Tarso pode escolher até uma criatura como seu protegido por vez. Ele sempre sabe a localização e condição exatas do protegido, e pode usar a magia *Teletransporte* para a localização dele como uma ação livre, sem necessidade de teste de Misticismo.
Trevas Profundas Todo dano de trevas causado por Tarso ignora redução de dano e, contra criaturas imunes a trevas, ainda causa metade do dano.
Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando Tarso faz um ataque corpo a corpo e reduz os PV do alvo a 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 15, Des 5, Con 10, Int 18, Sab 7, Car 8

Perícias Conhecimento +36, Cura +25, Diplomacia +26, Enganação +26, Intimidação +26, Intuição +25, Misticismo +36, Nobreza +36, Ofício (alquimista) +36, Religião +25.
Tesouro Padrão, *fragmento de filactério* e um sorvete.

MUNDO PERDIDO

A maior ilha de Arton é mais extensa que qualquer nação. É quase um continente, quase um mundo próprio. Ainda que próxima à costa artoniana, hoje mais ativamente navegada que no passado, Galrasia se mantém selvagem, primitiva, domínio absoluto das feras. Suas florestas chuvosas de árvores impossíveis e treva absoluta são território de caça para os letais povos-trovão, os sanguinários lagartos-terror e uma infinidade de animais e plantas famintos por presas. Ainda assim, esta terra indomada é um magneto para aventureiros à caça de monstros exóticos ou tesouros antigos em suas ruínas misteriosas.

Tudo é maior, mais feroz, mais *vivo*. Sua emanação mágica de energia positiva não apenas preservou bestas do passado, como também fez crescer animais modernos, criou versões atrozes muito mais perigosas. Ao olhar estrangeiro, pode parecer apenas território de monstros disformes, como as Sanguinárias — um domínio de Megalokk. Mas, para verdadeiros devotos de Allihanna, a diferença é clara: o Grande Ciclo se encontra preservado, a luta pela sobrevivência segue eterna. Aqui é onde a deusa reina suprema, onde podemos ver seu lado mais feroz, soberano e inclemente. Galrasia é onde a natureza não pode ser desafiada.

Diferente do que ocorre em outros nichos, é muito raro encontrar fauna nativa de Galrasia em outras regiões de Arton — exceto animais capturados e levados dali. Muitas de suas feras acabariam populares como bestas de guerra, montarias exóticas ou adversários para gladiadores em arenas. Entre estas, houve casos de criaturas fugitivas que acabariam por se multiplicar e espalhar, como os gorloggs, resultando em novas ameaças aos reinos.

ÁRVORE-MATILHA

"Mas isso… isso é algum tipo de… hidra de madeira??"
— Barossa Arareber, estudiosa de hidras

O horror tem o aspecto de uma árvore macabra, mas com inúmeras cabeças lupinas encimando pescoços longos e musculosos, cada uma arreganhando mandíbulas salivantes de seiva. Rosnam e uivam como cães do inferno, fazendo gelar o sangue.

Uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes, a árvore-matilha se parece com um imenso e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre patas disformes. Em vez de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo.

Histórias antigas dizem que este e outros seres-planta (como o galhada e o espada-da-floresta, vistos mais adiante) não seriam obra de Allihanna, mas um experimento do lendário Galron — o druida louco supostamente responsável pelo próprio surgimento de Galrasia. Existindo em uma variedade de formas e tamanhos, podem ser encontrados protegendo ruínas antigas do povo mítico eiradaan, nas partes mais profundas da selva.

ÁRVORE-MATILHA — ND 13

Construto Enorme

Iniciativa +7, **Percepção** +15, faro, visão no escuro
Defesa 44, **Fort** +26, **Ref** +20, **Von** +13, imunidade a efeitos de sentidos, natureza vegetal, redução de dano 10, resistência a magia +5, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 700
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Seis mordidas +37 (2d6+20).
Descarregar Raiva (Reação) Uma vez por rodada, se os PV da árvore-matilha forem reduzidos abaixo de um valor múltiplo de 100 (600, 500 etc.), ela libera sua raiva atacando tudo ao seu redor. Ela faz um ataque de mordida e compara o resultado com a Defesa de cada criatura ao seu alcance. Mesmo que erre uma criatura, ainda assim ela causa metade do dano a ela.
Uivo Aterrador (Padrão) Criaturas em alcance médio ficam apavoradas (Von CD 35 reduz para abalado e a criatura não pode ser apavorada por esta habilidade nesta cena).

For 9, Des 1, Con 3, Int —, Sab 0, Car –2

Perícias Furtividade +6 (+16 em florestas).
Tesouro Padrão.

BURAFONTE

"São mesmo grandes, mas parecem bastante estúpidos. Podemos passar."
— Hyakunen, o Imortal (esmagado)

O animal reptiliano tem as dimensões de um elefante, com o mesmo couro rugoso, mas decorado com listras verdes e lilases. Nas costas, duas fileiras de grandes

chifres brancos que seguem da cabeça à cauda, alguns quase do tamanho de um homem. Tem olhar carrancudo, mal-humorado, muito disposto a lutar.

Também chamados "cerossauros", burafontes são enormes lagartos-trovão herbívoros. Embora os chifres em suas costas sejam ameaçadores, não podem ser usados como armas efetivas; servem apenas para desencorajar o rei-tirano e outros grandes predadores.

Burafontes andam em bandos. Quando ameaçados, os adultos formam um círculo com os filhotes no centro e as caudas espinhosas voltadas para fora. Essa formação defensiva é difícil de ser vencida — mas um burafonte solitário é um alvo fácil, pois não consegue golpear com a cauda de forma precisa.

Apesar da eterna expressão zangada que muitas vezes engana exploradores novatos, estes animais estão entre os lagartos-trovão mais dóceis de Galrasia, podendo ser facilmente domesticados. Povos-trovão os utilizam como convenientes bestas de carga; os chifres dorsais permitem acomodar fardos mais facilmente em suas costas. De fato, vários destes podem ser vistos em Lysianassa, ajudando a descarregar navios.

BURAFONTE — ND 4

Animal Enorme

Iniciativa +3, **Percepção** +4, faro, visão na penumbra
Defesa 25, **Fort** +18, **Ref** +8, **Von** +4
Pontos de Vida 120
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cauda +13 (1d10+12, x3).
Cauda Espinhosa Quando faz um acerto crítico em uma criatura com sua cauda, o burafonte deixa a vítima sangrando.

For 8, Des 1, Con 4, Int –4, Sab –2, Car –1

Tesouro Protuberâncias ósseas (CD 19 para extrair, valem T$ 100 para fabricar armas corpo a corpo superiores).

ARMENTO DE BURAFONTES — ND 8

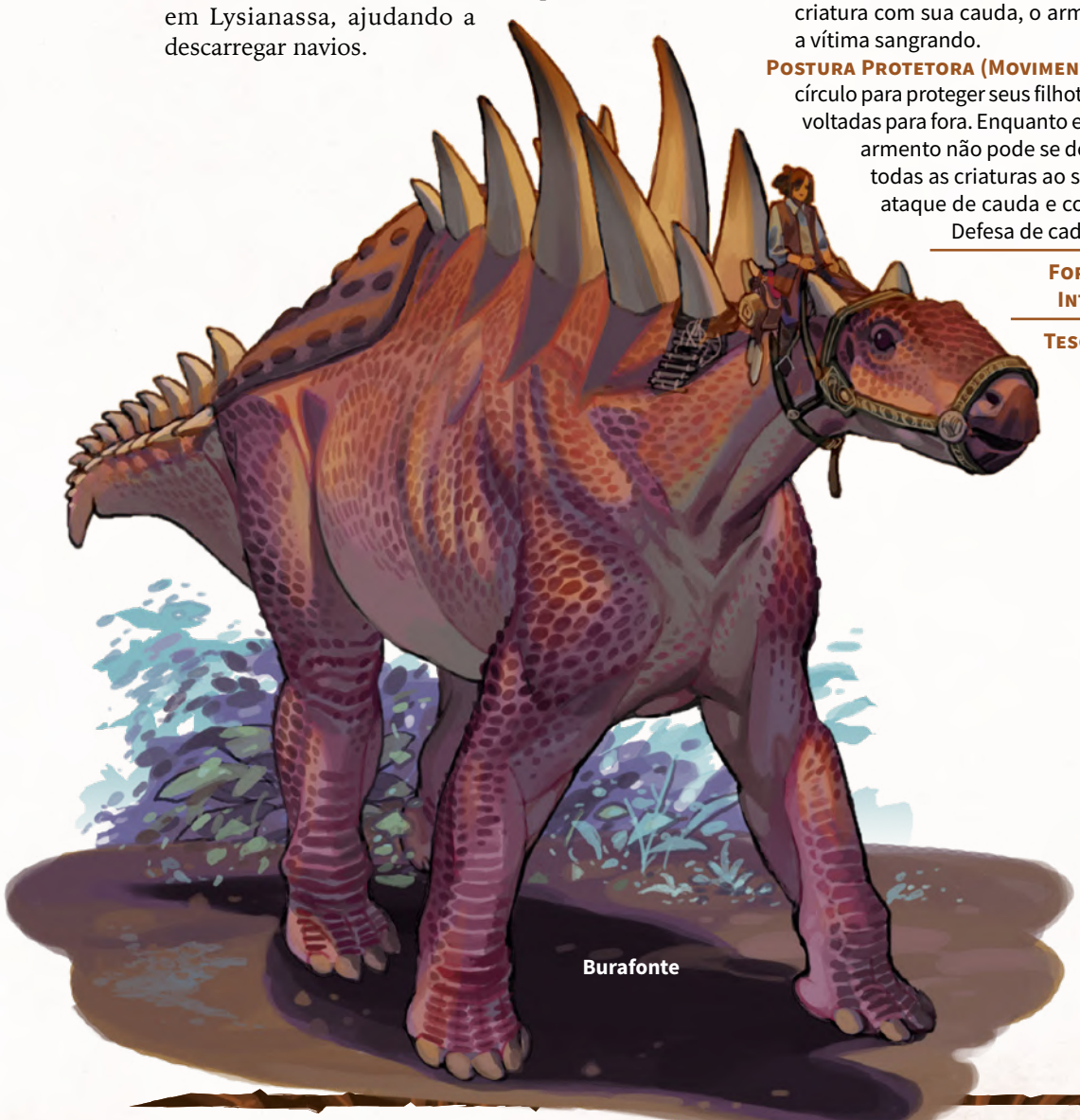
Animal Colossal

Iniciativa +5, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 35, **Fort** +21, **Ref** +15, **Von** +8
Pontos de Vida 310
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo [Bando] Cauda +26 (2d10+24, x3).
Cauda Espinhosa Quando faz um acerto crítico em uma criatura com sua cauda, o armento de burafontes deixa a vítima sangrando.
Postura Protetora (Movimento) O armento forma um círculo para proteger seus filhotes, mantendo suas caudas voltadas para fora. Enquanto essa postura estiver ativa, o armento não pode se deslocar, mas pode golpear todas as criaturas ao seu redor. Ele faz um único ataque de cauda e compara o resultado com a Defesa de cada criatura ao seu alcance.

For 8, Des 1, Con 4, Int –4, Sab –2, Car –1

Tesouro 2d4 protuberâncias ósseas (CD 23 para extrair, cada protuberância vale T$ 100 para fabricar armas corpo a corpo superiores).



Burafonte

DEINONICO

"Sim, são muito perigosos. Para aqueles sem Allihanna no coração."

— Lisandra de Allihanna, dahllan sumo-sacerdotisa

O animal é um lagarto bípede do tamanho de um cavalo, coberto de plumagem muito colorida, como um pássaro tropical. Tem longas patas traseiras, cada pé trazendo uma longa e terrível garra em forma de foice, muito capaz de estripar um ogro. Nos olhos grandes, uma inteligência que não deveria existir em feras.

Deinonicos estão entre os predadores mais perigosos de Galrasia. Embora muito menores que o rei-tirano, são mais astutos e caçam em bandos, usando estratégias variadas para enganar e emboscar as presas. Sabem imitar sons variados e também se comunicar, ainda que sua linguagem consiga expressar apenas conceitos simples. Também parecem capazes de perceber armadilhas de forma quase sobrenatural, tornando praticamente impossível capturá-los com vida: até o momento, não há notícias de nenhuma expedição bem-sucedida na empreitada.

Em combate, deinonicos são verdadeiras máquinas de matar: saltam sobre a presa para tentar derrubá-la, então a imobilizam com a mordida e as garras dianteiras, enquanto as foices nas patas traseiras causam ferimentos profundos. Dessa forma, muitas vezes um bando consegue abater lagartos-trovão muito maiores.

Apesar de sua ferocidade e inteligência, há relatos sobre deinonicos adotados como montarias por alguns aventureiros.

DEINONICO — ND 4

Animal Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +5
Pontos de Vida 140
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (2d4+4) e duas garras +16 (1d6+8, 18).

Investida Terrível (Completa) O deinonico faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo, e os dois ataques de garra recebem +2 na margem de ameaça e no multiplicador de crítico.

For 4, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 2, Car 0

Perícias Atletismo +7 (+12 para saltar).

Tesouro Duas garras terríveis (CD 19 para extrair, cada garra vale T$ 100 para fabricar uma arma de corte superior leve ou de uma mão).

Parceiro O deinonico é um parceiro montaria (Média) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e sua margem de ameaça com armas corpo a corpo aumenta em +1. *Veterano:* você recebe +5 em testes de Atletismo para saltar e uma ação de movimento adicional por turno (apenas para se deslocar). *Mestre:* seu deslocamento muda para 15m e o bônus na margem de ameaça aumenta para +2.

Deinonicos e Raagoran

Bando de Deinonicos — ND 8

Animal Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +8, faro, visão na penumbra
Defesa 23, **Fort** +18, **Ref** +12, **Von** +7
Pontos de Vida 700
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo [Bando] Mordida +26 (4d4+8) e duas garras +26 (2d6+8, 18).

Caçada Primal (Completa) Os deinonicos avançam correndo e saltando, e atacam todas as criaturas em seu caminho. O bando percorre até o dobro de seu deslocamento; ele pode passar por espaços ocupados por criaturas Médias ou menores, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Ao final do movimento ele faz dois ataques com garras e compara o resultado de cada ataque com a Defesa de todas as criaturas nos espaços por onde passou, causando dano normal de garras em cada acerto. Os deinonicos não podem utilizar esta habilidade se estiverem flanqueados. *Recarga (movimento).*

For 4, Des 3, Con 4, Int –4, Sab 2, Car 0

Tesouro Garras terríveis x2d4 (CD 23 para extrair, cada garra vale T$ 100 para fabricar uma arma de corte superior leve ou de uma mão).

Tesouros do Espada-da-Floresta

Espada Espinhenta. Esta espada bastarda atroz de madeira Tollon é tão efetiva quanto uma feita de aço. Se tomada à força, apodrece em pouco tempo (em termos de regras, se desfaz ao fim da aventura). Em situações especiais, Allihanna pode enviar um espada-da-floresta para presentear um de seus devotos com uma destas lâminas. Neste caso, a lâmina se manterá fresca enquanto pertencer ao devoto.

Frutos da Espada-Mãe. Desesperadamente procurado por aqueles que são alvos de maldições e pragas, esse fruto alimenta e cura. Ingerir um fruto da espada-mãe é uma ação padrão e cura 4d8+4 pontos de vida e remove todas as condições negativas, doenças e venenos que estejam afetando um personagem. Um fruto da espada-mãe não consumido apodrece ao fim da aventura.

Espada-da-Floresta

"Obra de Arsenal, digo que sim. Duvida? Ele porta uma espada, não vê?"
— Walden Nefertari, qareen clérigo de Arsenal

O que parecia ser um homem esguio armado com uma espada, ao chegar mais perto, revela-se como algo bem diferente. É um humanoide feito de vinhas e musgo, com uma grade de madeira no lugar do rosto. Mas de fato empunha uma espada, feita de madeira dura e cheia de espinhos ao longo da lâmina.

Diferente de outros seres selvagens, o espada-da-floresta é um guerreiro exímio, muito hábil no uso de sua arma. São encontrados sozinhos ou em pequenos grupos familiares, que se reproduzem de forma peculiar: na época da postura, nascem frutos em várias partes do corpo. Quando maduros, os frutos são enterrados em um canteiro — de onde brotam pequenos embriões, que crescem e se desenvolvem como plantas normais. Ao atingir a maturidade, os jovens se destacam do solo e ganham a mobilidade dos adultos. Os frutos de uma espada-mãe, dizem, têm propriedades mágicas. Esses frutos, assim como a própria espada, são itens cobiçados no Reinado.

Árvore-Matilha, Espada-da-Floresta e Galhada

Espada-da-Floresta

ND 3

Construto Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +8, natureza vegetal, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 108
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada espinhenta +14 (1d12+15 corte, 19).
Adaptado ao Ambiente Quando em florestas, o espada-da-floresta recebe camuflagem leve contra ataques à distância e ignora terreno difícil natural.
Dínamo Vegetal Quando sofre dano de eletricidade, em vez disso o espada-da-floresta cura PV em quantidade igual a metade do dano que seria causado.
Riposte Natural (Reação) Uma vez por rodada, quando é alvo de um ataque corpo a corpo, o espada-da-floresta pode fazer um teste de ataque e subtrair seu resultado do dano causado pelo ataque.

For 6, Des 3, Con 4, Int –2, Sab 2, Car 0

Perícias Furtividade +4 (+9 em florestas).
Tesouro Espada espinhenta (CD 18 para extrair) e 50% de chance de 1d4 frutos da espada-mãe (CD 18 para extrair).

Galhada

"Preciso daquela cabeça em minha sala de troféus! Como assim, se recusa? Volte aqui!"

— Graham Randwulf, nobre de Wynlla

À primeira vista, o animal parece um cervo comum, com a característica galhada emaranhada. Contudo, vocês logo percebem que a criatura não tem olhos, o corpo é feito de matéria vegetal parecida com musgo e seus chifres são de madeira.

Criatura que parece uma combinação de animal e vegetal, um galhada tem o aspecto de um grande cervo ou antílope, mas todo feito de matéria vegetal. Comportam-se de forma muito parecida com cervos normais: são dóceis, assustadiços e vivem em rebanhos. Apenas os machos têm chifres; as fêmeas produzem, em vez de leite, uma seiva adocicada com gosto de mel, propriedades curativas e altíssimo preço em Vectora e outras metrópoles. Por tudo isso, estão entre os alvos favoritos dos caçadores.

Apesar de arisco, o galhada não parece temer dahllan, druidas e devotos de Allihanna. De fato, dizem que vários aventureiros ligados à deusa recebem estas belas criaturas como montarias leais.

Galhada Macho

ND 2

Construto Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +4, **Ref** +11, **Von** +7, natureza vegetal, redução de dano 2, resistência a magia +2, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 17
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo *Chifres* +12 (1d6+7) e cascos +12 (1d6+7).
Galhada de Allihanna Os chifres do galhada macho são abençoados por Allihanna; eles são armas mágicas que causam o dobro de dano contra mortos-vivos.

For 2, Des 3, Con 1, Int –4, Sab 1, Car 0

Tesouro Galhada abençoada (CD 17 para extrair, vale T$ 50 para fabricar um dedo de ente ou uma arma de perfuração superior).
Parceiro O galhada macho é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe +2 em Sobrevivência. *Veterano:* seus ataques corpo a corpo são considerados mágicos e, uma vez por turno, você recebe +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo (esse bônus é dobrado contra mortos-vivos). *Mestre:* o bônus em rolagens de dano muda para +1d10 e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar).

Galhada Fêmea

ND 2

Construto Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +4, **Ref** +11, **Von** +7, natureza vegetal, redução de dano 2, resistência a magia +2, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 17
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Cascos +14 (2d6+10).

For 2, Des 3, Con 1, Int –4, Sab 1, Car 0

Tesouro 1d4 doses de seiva-galhada (CD 17 para extrair, cada dose conta como um bálsamo restaurador). Como alternativa, se a galhada tiver uma atitude indiferente ou melhor, um personagem pode usar uma ação completa para fazer um teste de Adestramento (CD 16) com ela. Se passar, consegue extrair a seiva de forma amistosa. A galhada produz seiva apenas uma vez por dia.
Parceiro A galhada fêmea é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para curar 1d8+1 PV. *Veterano:* você também pode gastar uma ação padrão e 3 PM para curar 3d8+3 PV ou remover uma condição de doença, fadiga, paralisia ou veneno que o esteja afetando. *Mestre:* você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e pode também gastar uma ação padrão e 5 PM para curar 6d8+6 PV.

Gali-gali

"Eram um enxame de lagartos-galinhas e avançaram sobre ela e ela gritou e só deixaram ossos e..."

— Ollie das Colinas, hynne caçador

O pequeno animal tem o tamanho de um ganso, com patas traseiras, minúsculos membros dianteiros e uma cauda longa, fina. Ele olha com curiosidade nos grandes olhos, enquanto outros de sua espécie deixam as folhagens. Muitos outros.

Também chamado "composognato", ou apenas comp, não parece algo que se poderia chamar lagarto-terror. Não excede um metro de comprimento, pesando até seis quilos. Come pequenos lagartos, grandes insetos e carniça. Normalmente não ataca criaturas de tamanho humano, exceto quando acuado, incapaz de fugir ou muito faminto. Contudo, grandes bandos de gali-gali podem ser verdadeiros cardumes de piranhas terrestres, avançando contra presas bem maiores.

Embora seja nativo de Galrasia, em tempos recentes este pequeno predador veio como clandestino a bordo de navios exploradores e vem se espalhando pelo continente. Hoje em dia os gali-gali são mascotes populares em navios piratas (até substituindo os tradicionais papagaios na região do Mar Negro) e também uma praga que ameaça aldeias e vilarejos, atacando criações de pequenos animais e até matando crianças no berço.

Alguns aventureiros, sobretudo druidas, adotam o gali-gali como companheiro animal.

Gali-gali — ND 1/4

Animal Minúsculo

Iniciativa +3, **Percepção** +3, faro, visão na penumbra
Defesa 11, **Fort** +0, **Ref** +2, **Von** –1
Pontos de Vida 4
Deslocamento 9m (6q), escalada 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +7 (1d4+4).

For 0, Des 1, Con 0, Int –4, Sab 1, Car –2

Tesouro Nenhum.

Enxame de gali-gali — ND 1

Animal Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3, faro, visão na penumbra
Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +11, **Von** +0
Pontos de Vida 30
Deslocamento 12m (8q), escalada 6m (4q)

Enxame 4d4+6 pontos de dano de corte.
Grudar nas Costas Quando uma criatura sai do espaço do enxame, alguns gali-gali ficam presos em suas costas. A criatura continua sofrendo metade do dano de Enxame até gastar uma ação de movimento para se livrar deles.

For 1, Des 1, Con 0, Int –4, Sab 1, Car –2

Tesouro Nenhum.

Grande Battham

"Não, não ataquem. É inofensivo. Mas evitem ser pisados, vai doer."

— Achuak, trog druida

O animal é maior que a maioria dos castelos, com um pescoço alongado e muscular, capaz de alcançar as mais altas muralhas de Tapista. Cada movimento, cada pequeno passo, causa um estrondo que faz o chão tremer. Ainda assim, parece pacato e tranquilo enquanto mastiga folhagens, confiante de que seu tamanho deve desencorajar qualquer inimigo.

Também chamado de "lagarto-tentáculo" por piratas, ou "seismossauro" no meio acadêmico, o grande battham pertence a um vasto grupo de lagartos-trovão — aqueles tão imensos que seus pescoços de serpente se elevam no horizonte e seus passos ressoam por longas distâncias. Estão entre os maiores animais naturais de Arton.

O grande battham é quadrúpede, mas com patas dianteiras mais robustas que as traseiras. O pescoço muito longo e flexível pode elevar a cabeça, proporcionalmente diminuta, até as folhagens das árvores mais altas. Não tem escamas ou carapaça, mas uma pele rugosa e muito grossa. Tem conjuntos de barbatanas coloridas, lembrando pequenas asas, na cabeça e em alguns pontos do pescoço.

Gali-Gali

O próprio tamanho é sua melhor defesa. Pode pisotear quase qualquer coisa, e quase qualquer coisa morre quando pisoteada. Contra adversários mais ágeis, usa a cauda fina para golpear como um chicote. Apesar disso tudo, é um herbívoro pacífico, com o temperamento de uma vaca comum. Nunca ataca com mordidas.

O grande battham anda em bandos, embora alguns possam ser encontrados sozinhos — especialmente os maiores, poderosos o bastante para se afastar sem temor. Manadas destes animais costumam ser uma das visões mais impressionantes nas planícies de Galrasia, e também uma das coisas mais destrutivas. Embora quase nada consiga assustá-los, o ataque de um grande carnívoro ou outro tipo de ameaça pode provocar um estouro de manada. Quando isso acontece, pouca coisa sobrevive ao estrago…

Fígado de Lagarto-Trovão

Um símbolo de coragem e poder, o fígado do lagarto-trovão conserva uma fração da força da criatura. Obter isso exige que o fígado seja abençoado por um druida ou clérigo de Allihanna ou Megalokk em um ritual de 1 hora que consome T$ 3.000 em materiais. Após isso, se ingerido pelo personagem que derrotou o lagarto, o fígado fornece +1 em Força. Um personagem só pode aumentar sua Força desta forma uma vez.

Grande Battham — ND 12

Animal Colossal

Iniciativa +9, **Percepção** +17, faro, visão na penumbra
Defesa 38, **Fort** +26, **Ref** +20, **Von** +12, imunidade a manobras de combate
Pontos de Vida 800
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Cauda +36 (3d6+45, alcance médio) ou pisão +36 (4d12+45).
Quase Titânico Quando se move, o battham pisoteia qualquer criatura ou estrutura Grande ou menor em seu caminho, causando 12d6 pontos de dano de impacto (uma vez por rodada por criatura, Ref CD 33 reduz à metade). Além disso, seus ataques atingem todas as criaturas em um quadrado de 3m (para cada ataque, ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada inimigo na área).

For 15, Des –1, Con 10, Int –5, Sab 2, Car –1

Tesouro Fígado de lagarto-trovão (CD 27 para extrair).

Raagoran

"Tenho certeza de que consigo fazer uma ótima armadura com aquele couro."

— Birna Binarimm, anã inventora

A besta volumosa parece meio réptil, meio mamífero — tem o corpo robusto e as patas poderosas de um urso, mas é coberto de escamas rochosas e sua cabeça é sauroide. A cauda lembra a de um crocodilo, mas mais curta. Uma fileira de placas triangulares desce da cabeça à cauda.

Também chamado "geossauro", este animal parece ter certo parentesco com o gorlogg, embora seja maior. É encontrado em Galrasia, mas espécies aparentadas também existem nas Sanguinárias, assim como em outras florestas e montanhas remotas. Caça pequenos animais, em bandos de dois a cinco indivíduos, mas pode ser agressivo com inimigos maiores.

A armadura do raagoran é muito resistente. O animal passa boa parte do tempo imerso em lamaçais com

propriedades especiais; quando seca, a lama se transforma em uma carapaça fortíssima. Os caçadores dizem que, se você puder mergulhar o bicho em água ou apenas molhá-lo o bastante, a lama derrete, tornando-o mais vulnerável.

Raagoran — ND 8

Animal Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +9, faro, visão na penumbra
Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +15, **Von** +8, redução de dano 10
Pontos de Vida 320
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +26 (2d8+18, 19) e mordida +26 (2d6+12, x3).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +28).
Dilacerar Se o raagoran acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 2d8+12 pontos de dano.
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do raagoran, a criatura engolida sofre 2d10+8 pontos de dano de impacto mais 2d10+8 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando um total de 20 pontos de dano a ele (Defesa 10, redução de dano 0).
Carapaça de Lodo Se o raagoran passar pelo menos 1 rodada completamente imerso em água (ou coberto por uma quantidade equivalente de água) sua carapaça de lodo se desfaz e ele perde sua redução de dano.

For 5, Des 0, Con 4, Int –4, Sab 0, Car –3

Tesouro Nenhum.

TUNTRAM

"Deuses, eu imploro, faço qualquer coisa, mas PRECISO dessa montaria!"

— Keegan de Trebuck, lefou cavaleiro

Grande e pesado como um elefante, o animal tem a cabeçorra guarnecida por um escudo de osso com cores vivas, e um conjunto de chifres longos como lanças de justa, muito provavelmente com a mesma função.

O tuntram é apenas um entre vários lagartos-trovão equipados com cabeças poderosas, armadas e blindadas. O formato do escudo ósseo é variado, bem como o número de chifres; alguns possuem apenas um, outros chegam a sete ou mais. De qualquer forma, todos são herbívoros e adotam a mesma tática de luta: se perturbados, arremetem contra o alvo para chifrar ou atropelar.

Bulette, Canceronte, Carrasco de Lena, Ente, Enxame de Estirges, Estirge, Gorlogg, Grande Tachygloss, Lagarto Perseguidor, Lobo-das-Cavernas*, Nuvem de Estirges, Oxxdon, Razza'kham, Tendrículo.

Entre todos os lagartos-trovão de chifres, o tuntram deve ser o mais irritadiço e violento; quando não há inimigos, estes animais se entregam a duelos de cabeçadas entre membros do próprio bando, produzindo estrondos audíveis ao longe. O perdedor acaba temporariamente banido, perambulando sozinho até ser aceito de volta. Esta costuma ser uma oportunidade para predadores ou caçadores que buscam abatê-lo.

Assim como outras feras exóticas de Galrasia, já houve intenções passadas de trazer o tuntram (e seus parentes mais dóceis) até Arton, para criação como gado ou bestas de guerra. Após uma série de incidentes desastrosos, contudo, quase todas as tentativas foram abandonadas, restando poucos casos em que o animal foi domado com sucesso. Dizem ser uma montaria muito cobiçada por cavaleiros, devido à proteção oferecida por seu escudo.

Tuntram — ND 10

Animal Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +12, faro, visão na penumbra
Defesa 36, **Fort** +24, **Ref** +9, **Von** +15, redução de dano 5
Pontos de Vida 450
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Chifres +30 (3d12+33, x3).
Amontoar (Completa) O tuntram se move em linha reta até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Criaturas em seu caminho sofrem 9d6+12 pontos de dano de perfuração, são empurradas até o fim do deslocamento do tuntram e ficam caídas na frente dele (Ref CD 30 reduz à metade e evita o empurrão, mas não a condição caído). *Recarga (movimento).*
Investida Pesada Quando faz uma investida, o tuntram recebe +4 no teste de ataque (para um total de +6) e causa +6d6 pontos de dano.

For 9, Des 0, Con 8, Int –4, Sab 2, Car –2

Tesouro Folho de tuntram (CD 25 para extrair, vale T$ 1.000 para fabricar armaduras e escudos superiores).
Parceiro O tuntram é um parceiro montaria (Enorme) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m e você recebe +2 em testes de ataque para derrubar e empurrar. *Veterano:* você recebe cobertura leve contra ataques à distância e uma ação de movimento extra (apenas para se deslocar). *Mestre:* você recebe +2 em testes de ataque para atropelar e, quando faz essa manobra, seu oponente não tem a opção de sair do caminho (mas ele ainda pode resistir com um teste oposto). Quando atropela uma criatura com essa manobra, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra contra ela.

REI TIRANO

Rei-Tirano
e Tuntram

"Besta-fera infernal! Agora conseguiu me enfurecer de verdade! Agora vai morrer!"

— Berzerk Pigna, humano bárbaro

A besta descomunal poderia ser facilmente confundida com algum dragão ou outro monstro mítico. Pernas traseiras poderosas como carvalhos erguem o corpanzil, maior que alguns navios, coberto de plumagem esbranquiçada. As patas dianteiras são curtas, mas ainda capazes de desmembrar uma pessoa. Muito mais temível é a cabeçorra escamada, com mandíbulas imensas e presas do tamanho de espadas curtas.

Nomeado "tiranossauro" entre acadêmicos de Tapista, está entre os maiores lagartos-terror de Galrasia, e é possivelmente o mais perigoso. Muito ágil e rápido para seu tamanho, atinge altas velocidades mesmo na floresta densa — é inútil para um humano tentar vencê-lo na corrida. Seus sentidos muito aguçados também tornam quase impossível se esconder. Quando alcança a presa, mata-a com a mordida terrível, forte o bastante para despedaçar o crânio de um dragão.

O rei-tirano é solitário por natureza, reunindo-se a outros de sua espécie apenas na época do acasalamento. Come quase qualquer coisa, incluindo carniça — pois, ao matar algo como o grande battham, permanece protegendo a carcaça contra pequenos predadores até se fartar.

Abater ou capturar o rei-tirano está entre as façanhas mais audaciosas para caçadores de monstros — há patronos dispostos a pagar somas altíssimas por eles. Houve raras ocasiões em que alguns foram levados com sucesso para o Reinado, servindo como grandes atrações em arenas.

Rei-Tirano

ND 14

Animal Enorme

Iniciativa +12, **Percepção** +12, faro, visão no escuro
Defesa 46, **Fort** +28, **Ref** +22, **Von** +14, redução de dano 5
Pontos de Vida 725
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +40 (6d10+36, x4) e cauda +37 (6d6+31).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +45).
Cauda Avassaladora (Livre) Quando acerta um ataque de cauda, o rei-tirano arremessa a vítima 1d10 x 1,5m em uma direção à escolha dele (Fort CD 38 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d8 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do rei-tirano, a criatura engolida sofre 4d12+20 pontos de dano de impacto mais 4d12+20 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando um total de 75 pontos de dano a ele (Defesa 20, redução de dano 0).
Visão Baseada em Movimento O rei-tirano sofre –10 em testes de Percepção para encontrar criaturas que não estejam se movendo (em termos de jogo, criaturas que tenham feito apenas ações mentais em seu turno anterior).

For 11, Des 1, Con 6, Int –4, Sab 1, Car –2

Tesouro Dentes do rei-tirano (CD 29 para extrair, valem T$ 1.500 para fabricar armas superiores).

PIRATAS & PISTOLEIROS

É verdade que alguns bucaneiros e atiradores se tornaram grandes heróis de Arton. Também é verdade que bandos inteiros destes fora da lei podem se dedicar a causas do bem. Mas, infelizmente, são exceções — não a regra.

Seja pirata dos mares ou durão das planícies, todo aquele que recorre às armas de pólvora está realizando os desejos dos deuses que a criaram e demônios que a fabricam — esteja ou não ciente disso. Há quem acredite que, apenas por seguir este caminho, a alma de um pistoleiro já está condenada. Mas, diante de tais crendices, os bandoleiros de Arton apenas gargalham enquanto disparam para o alto.

Um pirata e um pistoleiro se diferenciam apenas pelo território onde atuam — de resto, em termos práticos, são iguais. Enquanto os bandidos comuns preferem vítimas indefesas, piratas e pistoleiros são mais audaciosos, arrogantes, confiando em suas armas e seus líderes. São também mais gananciosos, cobiçando não menos que os maiores tesouros. Não é raro, portanto, que escolham aventureiros como seus alvos preferidos.

Enquanto um bandido comum vai se acovardar e fugir ao menor sinal de derrota, piratas e pistoleiros seguem lutando mesmo após vários de seus companheiros tombarem. Para a maioria deles, antes perder a vida que a liberdade.

Afogado

AFOGADO

"Era uma LEGIÃO deles, juro pelo Oceano! Precisam acreditar em mim!"

— Falline, goblin bucaneira

O ser cadavérico de barriga inchada tem pele esbranquiçada, a carne mordiscada por peixes em vários pontos, coberta de algas e cracas em outros. Parece encharcado, gotejando, como se recém-saído do mar. Água escorre abundante da boca e das feridas abertas.

Afogados são zumbis surgidos a partir de naufrágios, acidentes ou execuções por afogamento; muitos eram piratas, ainda que nem todos. São encontrados rondando velhas embarcações encalhadas, em ruínas à beira-mar ou tripulando navios-fantasmas.

Ressentidos com seu próprio destino cruel, afogados são movidos pela compulsão de matar outros da mesma forma que morreram, trazendo-os para o bando. São muito temidos por emitir uma aura que faz suas vítimas sufocarem, mesmo em terra firme. Em combate, lutam de mãos vazias, agarrando ou golpeando com os punhos massivos. Embora ataquem quaisquer humanoides vivos sem distinção, a presença de qualquer criatura incapaz de se afogar (golem, osteon, tritão…) vai enfurecê-los a ponto de levar todos a atacá-la, apesar da inutilidade de sua aura.

Afogados formam pequenos bandos, ou grupos maiores liderados por um capitão mais habilidoso, ainda astuto o bastante para falar e usar armas. Também podem ser soldados de algum dragão marinho, clérigo do Oceano ou outro vilão sediado em mares e costas.

Afogado — ND 7

Morto-vivo Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 29, **Fort** +19, **Ref** +14, **Von** +8, imunidade a atordoado e medo
Pontos de Vida 60
Deslocamento 6m (4q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +26 (2d6+18 mais 2d8 ácido).
Aura de Afogamento No início de cada turno do afogado, cada criatura em um raio de 9m que não seja capaz de respirar na água deve fazer um teste de Fortitude (CD 24, +1 por teste anterior). Se falhar, a criatura se afoga. Uma criatura afogada desta forma fica inconsciente e perde 1d6 pontos de vida por rodada até sair da área.

For 3, Des 2, Con 3, Int –1, Sab –1, Car –1

Tesouro Nenhum.

Capitão Afogado — ND 10

Morto-vivo Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 35, **Fort** +21, **Ref** +10, **Von** +15, imunidade a atordoado e medo, redução de dano 5
Pontos de Vida 380
Deslocamento 6m (4q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +29 (2d6+24 mais 2d8 ácido).
Aura de Afogamento No início de cada turno do afogado, cada criatura em um raio de 9m que não seja capaz de respirar na água deve fazer um teste de Fortitude (CD 25, +1 por teste anterior). Se falhar, a criatura se afoga. Uma criatura afogada desta forma fica inconsciente e perde 1d6 pontos de vida por rodada até sair da área.
Recrutas Sufocados (Movimento) Uma vez por cena, o capitão afogado invoca 1d4+1 grumetes afogados em espaços desocupados em alcance curto. Eles agem a partir da próxima rodada do capitão, têm deslocamento 6m (normal e de natação) e podem gastar uma ação padrão para causar 1d8+4 pontos de dano de impacto em uma criatura adjacente. Os grumetes afogados têm For 2, Des 1, Defesa 18 e 1 PV, falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência e desaparecem quando mortos ou ao fim da cena. Uma criatura adjacente a um ou mais grumetes afogados sofre –2 em Fortitude.

For 4, Des 2, Con 3, Int –1, Sab –1, Car –1

Tesouro Padrão mais papagaio zumbi (um personagem com a habilidade Familiar pode transformar o papagaio zumbi em um familiar que aumenta em +1 a CD dos testes para resistir a suas magias de necromancia e concede +2 em Pilotagem).

Armeiro de Tenebra

"Você aí, com essa arma de pólvora. Uns anões andaram perguntando por você."

— Alguém na Taverna Beeholdaar

Diferente de outros anões, este grupo não veste aço e nem usa martelos ou machados. Sob os mantos escuros é possível entrever o símbolo sagrado da Deusa das Trevas e também o brilho de pistolas de alta qualidade.

Quase qualquer anão dirá que Khalmyr — ou Heredrimm, como chamam o Deus da Justiça — é a divindade mais cultuada por seu povo. Mas muitos também consideram Tenebra uma mãe generosa, aceitando os presentes que ela oferece. Entre estes, a pólvora.

Um culto de anões que deixaram o machado tradicional em favor das armas de fogo, os Armeiros de Tenebra creem ser os únicos destinados a forjar e empunhar tais artefatos. Diz-se que foram inspirados pela lenda de Ingram Brassbones, maior de todos os mestres armeiros (e pária entre os anões tradicionais), mas isso não é bem verdade. De fato, eles acreditam com fanatismo fervoroso que armas de pólvora são direito divino do povo anão, caçando e matando todos os demais que ousam empunhá-las!

Assim, embora sejam vistos em alguns pontos do Reinado como heróis justiceiros (afinal, eles caçam os criminosos usuários de pólvora), os Armeiros são na realidade cultistas perigosos. Se um grupo de aventureiros inclui um pistoleiro, pode acabar como a próxima oferenda destes anões a sua deusa.

Armeiros de Tenebra atacam apenas à noite, para que a deusa testemunhe seus atos e também para tirar vantagem de sua visão no escuro. Embora todos sejam devotos, às vezes são também liderados por um clérigo verdadeiro, que oferece suporte mágico em combates.

Armeiro de Tenebra Devoto — ND 6

Humanoide (anão) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +8 (+10 em subterrâneo), visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +12, **Ref** +6, **Von** +18, imunidade a trevas
Pontos de Vida 220
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +20 (1d8, x3).
À Distância Mosquete +20 (2d8+12, 18/x3, mais 6d6 trevas).
Disparo Preciso O armeiro de Tenebra devoto pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem a penalidade padrão de –5 no teste de ataque.

Manto da Penumbra (Padrão) Uma vez por cena, o armeiro pode gerar uma área de sombras como o efeito básico da magia *Escuridão* (CD 22).
Mira Apurada (Movimento) O armeiro recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno.
Pacto da Pólvora Quando causa dano de trevas com seu mosquete, o armeiro recupera uma quantidade de pontos de vida igual à metade do dano de trevas causado.
Saque Rápido O armeiro pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar seu mosquete como uma ação de movimento.

For 0, Des 0, Con 5, Int 1, Sab 3, Car –2

Perícias Ofício (armeiro) +9.
Equipamento Armadura de couro, balas x20, machado de batalha, mosquete certeiro, símbolo sagrado de Tenebra. **Tesouro** Padrão.

Armeiro de Tenebra Clérigo

ND 8

Humanoide (anão) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +13 (+15 em subterrâneo), visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +15, **Ref** +8, **Von** +21, imunidade a trevas
Pontos de Vida 210
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 45
Corpo a Corpo Machado de batalha +24 (1d8+1, x3).
À Distância Mosquete +24 (2d8+16, 18/x3, mais 8d6 trevas).
Disparo Preciso O armeiro de Tenebra clérigo pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem a penalidade padrão de –5 no teste de ataque.
Pacto da Pólvora Quando causa dano de trevas com seu mosquete, o armeiro recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano de trevas causado.
Saque Rápido O armeiro pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar seu mosquete como uma ação de movimento.
Visão nas Trevas O armeiro enxerga no escuro mesmo em magias de escuridão.
Magias Como um clérigo de Tenebra de 8º nível (CD 28).

- *Arma Mágica (Padrão, 8 PM)* Até o fim da cena, uma arma adjacente se torna mágica, fornecendo +2 nos testes de ataque e rolagens de dano e +2d6 pontos de dano de frio.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 8 PM)* Uma criatura adjacente cura 9d8+9 PV.
- *Escudo da Fé (Reação, 8 PM)* Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe camuflagem contra ataques à distância e +5 na Defesa até seu próximo turno.
- *Miasma Mefítico (Padrão, 7 PM)* Uma nuvem de 6m de raio se forma em alcance médio. Criaturas na área sofrem 7d6 pontos de dano de ácido e ficam enjoadas por 1 rodada (Fort reduz à metade e evita a condição).

For 1, Des 0, Con 5, Int 1, Sab 5, Car –2

Perícias Misticismo +9, Ofício (armeiro) +11, Religião +13.
Equipamento Balas x20, capa pesada, cota de malha, machado de batalha, mosquete certeiro, símbolo sagrado de Tenebra. **Tesouro** Padrão.

Armeiros de Tenebra

Demônio da Pólvora

"Que mal pode fazer negociar com um demônio?"
— Sathy, qareen barda

Apesar das vestes extravagantes, a criatura descarnada de pele cinzenta, orelhas agudas e chifres caprinos certamente lembra um demônio. O rosto exibe olhos pretos como bolas de chumbo, e um queixo bizarramente alongado com três bocas de dentes afiados. Braços muito longos, com vários cotovelos cada, terminam em mãos de nove dedos que empunham pistolas sofisticadas.

A pólvora é fabricada a partir de um mineral natural, a pedra-de-fumaça, encontrada em jazidas por toda Arton. A origem desse minério, no entanto, não tem nada de natural; existe ligação inegável entre a areia explosiva maldita e alguns deuses, sobretudo Hyninn, Tenebra e o antigo deus Keenn, que a teriam criado com diferentes propósitos. Com ela, vieram os demônios da pólvora.

O objetivo destes seres cruéis é propagar o uso da pólvora, assim causando dor e sofrimento. Embora perigosíssimo em combate, o demônio prefere agir como um planejador ardiloso, liderando demônios menores e manipulando mortais cobiçosos. Seus esquemas sempre envolvem provocar a maior quantidade possível de morte e destruição.

São muitas as histórias de pistoleiros que fizeram pactos com estes demônios sádicos, obtendo a posse de armas incríveis, em troca de usá-las para perpetrar matança. Mas tal acordo termina sempre em tragédia, quando o atirador acaba por acidentalmente tirar a vida de algum ente querido.

Demônio da Pólvora — ND 12

Espírito (demônio) Médio

Iniciativa +23, **Percepção** +12, visão no escuro
Defesa 42, **Fort** +12, **Ref** +26, **Von** +20, imunidade a ácido, armas de fogo, frio, fogo, ofuscado e veneno, redução de dano 10
Pontos de Vida 580
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +33 (3d4+8).
À Distância *Pistola demoníaca* x2 +36 (4d6+30, 15/x3, mais 2d8 contra devotos de deuses que canalizam apenas energia positiva e criaturas que, a critério do mestre, sejam bondosas).

Mestre da Pólvora Quando ataca com uma arma de fogo, o demônio da pólvora ignora cobertura e camuflagem, não sofre a penalidade padrão de –5 em testes de ataque contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo e, quando dispara contra um alvo envolvido na manobra agarrar, sempre ataca o alvo escolhido.
Munição Explosiva Na rodada seguinte após atingir um alvo, a munição da *pistola demoníaca* explode. A vítima perde 6d6 pontos de vida e fica sangrando (Fort CD 33 reduz à metade e evita a condição).

For 3, Des 9, Con 6, Int 4, Sab 2, Car 2

Perícias Enganação +17, Misticismo +14, Ofício (alquimista) +19, Ofício (armeiro) +19, Religião +12.
Equipamento *Pistola demoníaca*. **Tesouro** Nenhum.

Demônio da Pólvora

Goblin de Sombreiro

"Estou dizendo, quase despedaçaram aquele bárbaro enorme apenas com facas!"

— Mairom Jonaramm, anão guerreiro

Os goblins parecem bastante inofensivos com seus chapéus muito largos, ponchos coloridos e forte sotaque... até o momento em que revelam suas adagas e pistolas.

Não se sabe quantos goblins formam este curioso grupo de bandoleiros que ronda as planícies do continente, ou se fazem parte de um mesmo bando. Mas parece certo que, influenciados pela cultura de Smokestone, teriam adotado seus maneirismos como forma de apanhar vítimas desprevenidas.

A tática favorita dos goblins de sombreiro é abordar um viajante ou forasteiro com alguma proposta atraente ou falso pedido de ajuda, buscando separá-lo do grupo e atraí-lo para um lugar isolado. Em caso de sucesso — ou qualquer outra situação em que estejam na vantagem de pelo menos três para um —, atacam com as armas já desembainhadas, ocultas sob os ponchos largos. Tipicamente cercam a vítima (para receber bônus por flanquear) com duas adagas cada, fazendo uma grande quantidade de ataques. As pistolas costumam ser reservadas para cobrir suas fugas.

Goblin de Sombreiro — ND 2

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +9, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +9, **Ref** +11, **Von** +4, imunidade a fascinado e ofuscado, resistência a condições de sentidos +2
Pontos de Vida 16
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas adagas +14 (1d4+4, 19).
À Distância Traque +14 (2d6+4, 19/x3).
Ataque Furtivo +1d6.
Sombreiro Quando o goblin de sombreiro ataca pela primeira vez em um combate, sua vítima é considerada desprevenida contra esse ataque.
Valentão O goblin recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, enredados, flanqueados ou indefesos.

For –1, Des 4, Con 2, Int 0, Sab 0, Car 0

Perícias Enganação +5, Furtividade +10.
Equipamento Adaga x2, balas x20, traque. **Tesouro** Metade mais sombreiro.

Líder Goblin de Sombreiro — ND 6

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +12, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 28, **Fort** +13, **Ref** +18, **Von** +7, evasão, imunidade a fascinado e ofuscado, resistência a condições de sentidos +2
Pontos de Vida 190
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas adagas +20 (2d4+8, 19).
À Distância Bacamarte +20 (4d6+8, 19/x3). O líder goblin de sombreiro faz um teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada criatura em um cone de 6m. Quando ataca, ele é empurrado 3m na direção oposta ao disparo.
Ataque Furtivo +3d6.
Poncho (Reação) O poncho esvoaçante do líder faz mais do que protegê-lo do clima. Uma vez por cena, o líder pode usá-lo para evitar um ataque recém-sofrido.
Sombreiro Quando o líder ataca pela primeira vez em um combate, sua vítima é considerada desprevenida contra este ataque.
Valentão O líder recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, enredados, flanqueados ou indefesos.

For –1, Des 5, Con 2, Int 0, Sab 0, Car 0

Perícias Enganação +7, Furtividade +13.
Equipamento Adaga x2, balas x20, bacamarte. **Tesouro** Metade mais sombreiro.

Homem-Piranha

"Não inventei o nome, tá? Esses malditos já se chamavam assim quando cheguei!"

— Grace, pirata dos rios

O barco cheio de pontas metálicas parece, ele próprio, algum monstro aquático. Quando se aproxima o bastante, sua tripulação demonstra ser formada por piratas não menos demoníacos, as armas e dentes afiados brilhando promessas de matança.

Cercados de mitos e lendas, os Homens-Piranhas são o maior e mais infame grupo de piratas dos rios. Atuam principalmente em Callistia, mas podem ser encontrados saqueando barcos e povoados em vários pontos de Arton.

Homens-Piranhas são temidos pela reputação de nunca deixar sobreviventes. Outras histórias, ainda mais apavorantes, dizem que eles devoram suas vítimas com dentes afiados, deixando apenas os ossos — como o peixe que lhes empresta o nome. E outras dizem ainda que nem mesmo são humanos, mas monstros aquáticos de algum tipo.

Impossível confirmar a veracidade dessas narrativas, visto que há muitos grupos diferentes de Homens-Piranhas atuando na região. Alguns até incluem um ocasional druida, feiticeiro, monstro ou demônio. Mas uma coisa é certa: todos, mesmo os mais "normais", se beneficiam do terror inspirado pelas lendas.

Para acentuar ainda mais o terror, esses piratas adotam armas estranhas e impressionantes. Uma delas é conhecida apenas como "mordida do diabo".

Homens-Piranhas

Homem-Piranha — ND 2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3
Defesa 17, **Fort** +4, **Ref** +11, **Von** +7
Pontos de Vida 68
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas adagas +13 (1d4+7, 19).
Dentes Afiados (Reação) Uma vez por rodada, quando uma criatura adjacente erra um ataque contra o homem-piranha por 5 ou mais, sofre 1d4+4 pontos de dano de corte.

For 2, Des 2, Con 2, Int –1, Sab 0, Car –1

Perícias Acrobacia +5, Atletismo +7.
Equipamento Adaga x2. **Tesouro** Metade.

Homem-Piranha Imediato — ND 4

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +8
Defesa 20, **Fort** +6, **Ref** +14, **Von** +10
Pontos de Vida 98
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 24
Corpo a Corpo Clava +15 (2d6+14).
Dentes Afiados (Reação) Uma vez por rodada, quando uma criatura adjacente erra um ataque contra o homem-piranha imediato por 5 ou mais, sofre 1d4+6 pontos de dano de corte.
Urro Divino (Livre, 1 PM) Quando faz um ataque ou lança uma magia, o imediato soma sua Constituição à rolagem de dano desse ataque ou magia.
Magias Como um druida de Megalokk de 4º nível (CD 20).
- *Amedrontar (Padrão, 3 PM)* Um animal ou humanoide em alcance curto fica apavorado por 1d4+1 rodadas e depois abalado (Von reduz para abalado por 1d4 rodadas).
- *Armamento da Natureza (Movimento, 4 PM)* A clava do imediato se torna mágica; ela fornece +1 em testes de ataque e rolagens de dano e seu dano aumenta +1d6.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 4 PM)* Uma criatura adjacente cura 5d8+5 PV.
- *Escudo da Fé (Reação, 3 PM)* Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe +3 na Defesa até seu próximo turno.

For 3, Des 1, Con 3, Int –1, Sab 4, Car –1

Perícias Acrobacia +5, Atletismo +9, Religião +8, Sobrevivência +8.
Equipamento Clava, escudo leve, símbolo sagrado de Megalokk. **Tesouro** Metade.

Homem-Piranha Capitão — ND 7

Monstro (lefou) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +8
Defesa 29, **Fort** +19, **Ref** +14, **Von** +9, fortificação 50%, imunidade a atordoado, redução de ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas 10, resistência a efeitos lefeu e da Tormenta +5
Pontos de Vida 290
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado anão +25 (1d10+20, x4) e mordida do diabo +25 (1d4+20).
Dentes Afiados (Reação) Uma vez por rodada, quando uma criatura adjacente erra um ataque contra o homem-piranha capitão por 5 ou mais, sofre 1d4+8 pontos de dano de corte.
Sequência do Rio (Livre) Quando o capitão acerta seus dois ataques em um mesmo oponente na mesma rodada, pode usar a manobra agarrar ou desarmar com a mordida do diabo (teste +25).

For 6, Des 3, Con 4, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Acrobacia +10, Atletismo +13, Pilotagem +10.
Equipamento Couraça selada, machado anão, mordida do diabo. **Tesouro** Metade.

Habilidades de Piratas

Acostumados à vida no mar, todos os piratas da seção "Pirata" partilham as habilidades a seguir.

Correr pelo Cordame (Completa) O pirata percorre até seu deslocamento, ignorando terreno difícil, e faz um ataque corpo a corpo com +2 no teste de ataque e +1d6 na rolagem de dano.

Pernas do Mar Quando está se equilibrando ou escalando, o pirata não fica desprevenido e seu deslocamento não é reduzido à metade.

Pirata

"A pirataria vem mudando bastante. Mas o Mar Negro, esse nunca muda."

— Kheeroh, tritão bucaneiro

Vários bucaneiros saltam para o navio, alguns empunhando cutelos, outros pistolas, e outros ainda com ganchos e lâminas em próteses ameaçadoras. Quando dominam parte do convés, abrem caminho para aquele que deve ser seu capitão — revelando que a caveira na bandeira do navio pirata não era um símbolo, mas seu retrato!

Até recentemente, quase todos os piratas oceânicos de Arton agiam apenas no perigoso Mar Negro, entre a costa sudoeste do Reinado e a ilha de Galrasia. Ali era o "berço da pirataria", esconderijo da temida Irmandade Pirata e outros bandos sanguinários. Ainda, os bucaneiros locais tinham a tradição de saquear expedições de aventureiros retornando de Galrasia com tesouros; por isso eram considerados os piratas mais audazes (ou loucos) de todos.

Mais tarde, com a recente abertura do Istmo de Hangpharstyth — assim como a restauração de Tamu-ra —, novas rotas comerciais marítimas seriam estabelecidas, fazendo proliferar ataques de piratas ao longo da costa artoniana. Hoje em dia, os bucaneiros de Arton se dividem entre o Conclave Pirata do Mar Negro, a Frota Áurea do Mar do Dragão-Rei e os Piratas Independentes.

Embora mais conhecidos por atacar navios em alto-mar, bandos menores de piratas podem ser vistos emboscando viajantes em quaisquer pontos próximos à costa, sobretudo cidades litorâneas e estradas que conduzem a elas. Sua predileção por armas de fogo torna-os mais perigosos que bandidos comuns.

Pistoleiro, Imediato e Goblin de Sombreiro

Pirata

ND 1/2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +2
Defesa 14, **Fort** +2, **Ref** +5, **Von** +1
Pontos de Vida 8
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra +9 (1d6+6, 18).

For 0, Des 0, Con 1, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Acrobacia +6, Atletismo +4.
Equipamento Cimitarra. **Tesouro** Metade.

Imediato

ND 4

Morto-vivo (osteon) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +8, **Ref** +16, **Von** +6, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 120
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra +17 (2d6+8, 18, mais 2d6 ácido).
Salmoura Uma criatura que sofra dano de ácido de um ataque do imediato sofre –2 em testes de perícia por 1 rodada.

For 1, Des 4, Con 0, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Acrobacia +10, Atletismo +7, Intimidação +5, Pilotagem +8.
Equipamento Cimitarra. **Tesouro** Padrão.

Bando Pirata

ND 6

Humanoide (humano) Grande

Iniciativa +10, **Percepção** +5
Defesa 27, **Fort** +10, **Ref** +17, **Von** +9
Pontos de Vida 54
Deslocamento 9m (6q)
Corpo a Corpo [Bando] Cimitarra +24 (2d6+12, 18) e adaga +24 (2d4+12, 19).

For 0, Des 1, Con 1, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Acrobacia +10, Atletismo +7.
Equipamento Adaga, cimitarra (1d8 cada). **Tesouro** Metade.

Capitão Pirata

ND 7

Morto-vivo (osteon) Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +8, **Ref** +19, **Von** +14, evasão, imunidade a medo, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 265
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra x2 +24 (1d6+12, 17, mais 2d12 ácido).
À Distância Pistola +24 (2d6+12, 19/x3).
Salmoura Uma criatura que sofra dano de ácido de um ataque do capitão pirata sofre –2 em testes de perícia por 1 rodada.
Saque Rápido O capitão pirata pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.
Terror dos Mares (Movimento) Criaturas em alcance médio ficam abaladas (Von CD 24 reduz a duração para 1 rodada e a criatura não pode mais ser abalada por esta habilidade até o fim da cena). *Recarga (movimento).*

For 1, Des 5, Con 2, Int 1, Sab 1, Car 3

Perícias Acrobacia +14, Atletismo +10, Intimidação +13, Pilotagem +14.
Equipamento Balas x20, bandana, cimitarra, pistola. **Tesouro** Dobro mais bandeira pirata. Uma bandeira pirata pode ser instalada em um veículo sem custos, e oferece os benefícios da melhoria macabra.

Capitão do Conclave Pirata

ND 8

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +9
Defesa 33, **Fort** +10, **Ref** +19, **Von** +15, evasão, imunidade a medo
Pontos de Vida 290
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra x2 +26 (2d6+12, 14/x3).
À Distância Pistola +26 (2d6+10, 19/x3).
Disparo Covarde (Livre) O capitão do Conclave Pirata só pode usar esta habilidade no seu primeiro turno de combate. Ele faz um ataque de pistola; o alvo desse ataque é considerado desprevenido.
Sangria Sempre que rola um 6 em um dado de dano com sua cimitarra, o capitão rola +1d6 e soma o resultado ao dano causado (repetindo o processo para cada novo resultado 6).
Saque Rápido O capitão pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.
Saraivada (Padrão) O capitão comanda uma saraivada de canhões que atinge uma esfera de 6m em alcance médio. Criaturas na área sofrem 8d12 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 26 reduz à metade e evita a condição). O capitão só pode usar esta habilidade uma vez por cena, e apenas se estiver em alcance longo de seu navio.
Todos a Postos (Movimento) Uma vez por cena, o capitão invoca 1d4+1 marujos piratas em espaços desocupados em alcance curto. Eles agem a partir da próxima rodada do capitão, têm deslocamento 9m e podem gastar uma ação padrão para causar 1d6+4 pontos de dano de corte em uma criatura adjacente. Os marujos piratas têm For 1, Des 3, Defesa 16 e 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência.

For 1, Des 6, Con 2, Int 1, Sab 1, Car 4

Perícias Acrobacia +16, Atletismo +11, Intimidação +14, Pilotagem +16.
Equipamento Balas x20, cimitarra precisa, couraça ajustada, pistola. **Tesouro** Dobro.

Capitão da Frota Áurea — ND 10

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +18, **Percepção** +10
Defesa 36, **Fort** +12, **Ref** +20, **Von** +16, evasão aprimorada, imunidade a medo, redução de dano 5
Pontos de Vida 360
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Florete x2 +29 (2d6+22, 14/x3).
À Distância Pistola +29 (2d6+12, 18/x3).
Bloqueio Resistente (Reação) Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, o capitão da Frota Áurea pode fazer um teste de ataque com seu florete. O dano desse ataque é reduzido em um valor igual ao resultado do teste de ataque do capitão.
Nadador Blindado O capitão não sofre penalidade por armadura em testes de Atletismo para nadar.
Saque Rápido O capitão pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.
Vendaval do Mar (Movimento) Quando se move 6m ou mais, o capitão recebe +5 nas rolagens de dano e na margem de ameaça com seu florete até o início de seu próximo turno.

For 2, Des 7, Con 2, Int 1, Sab 1, Car 4

Perícias Acrobacia +18, Atletismo +13, Diplomacia +13, Pilotagem +18.
Equipamento Balas x20, couraça reforçada, florete maciço, pistola. **Tesouro** Dobro.

Pistoleiro de Smokestone

"Procurado vivo ou morto. Preferencialmente morto."
— Velvet Reddington, humana caçadora

Os sons de galope, gritos estridentes e estampidos de pólvora anunciam a chegada dos bandidos. Todos usam curiosos chapéus de abas largas, casacas e coletes de couro, cintas e botas cheias de fivelas. Todos trazem lenços cobrindo os rostos, exceto o líder, que cofia o bigode farto e parece prestes a propor algo...

Este pode ser um mundo de cavaleiros e magos, mas também é um mundo de curiosidades únicas. Perdida no antigo Império de Tauron, em meio a planícies desoladas e poeirentas, existe uma cidade onde desavenças não se resolvem com espada ou feitiçaria, mas com uma bala no meio dos cornos! Enquanto o Reinado (ou qualquer pessoa de bom senso) declara as armas de fogo como perigosas e malignas, em Smokestone elas são símbolos de honra, civilidade e cavalheirismo.

Aos olhos de um forasteiro, um pistoleiro não é diferente de qualquer jagunço com uma pistola ou mosquete. De fato, entre aqueles que deixam a cidade oculta e correm o Reinado, muitos são bandoleiros ou matadores de aluguel. A diferença está em sua rejeição às lâminas e armaduras metálicas "de bárbaros"; os durões das planícies preferem roupas de couro e, claro, um bom cospe-chumbo.

Pistoleiros de Smokestone andam em bandos, seguindo um líder. Atacam viajantes desprotegidos, caravanas ou pequenos povoados. Sua arrogância e armas os levam a crer (às vezes com razão) que podem saquear grupos de heróis. Nestes casos, por seu suposto senso de civilidade, é comum que proponham resolver a "desavença" com uma disputa de tiro ao alvo, jogo de azar ou duelo contra o líder.

Pistoleiro — ND 2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +4
Defesa 18, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +4
Pontos de Vida 63
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga+12 (1d4+5, 19).
À Distância Pistola +12 (2d6+10, 19/x3).
Disparo Preciso O pistoleiro pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem a penalidade padrão de –5 no teste de ataque.
Saque Rápido O pistoleiro pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.

For 0, Des 3, Con 2, Int 0, Sab 1, Car 0

Perícias Cavalgar +8, Jogatina +5.
Equipamento Adaga, balas x20, pistola. **Tesouro** Metade.

Líder Pistoleiro — ND 4

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +5
Defesa 22, **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +6, imunidade a medo
Pontos de Vida 120
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga+16 (1d4+7, 19).
À Distância Pistola +16 (2d6+15, 19/x3).
Dedo no Gatilho Quando faz um ataque de pistola contra um oponente desprevenido, o líder pistoleiro recebe +5 na rolagem de dano e na margem de ameaça.
Disparo Preciso O líder pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem a penalidade padrão de –5 no teste de ataque.
Saque Rápido O líder pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.
Tibar Furado O líder carrega um amuleto da sorte, como um tibar ou uma garrafinha de metal, que já salvou sua vida mais de uma vez. Uma vez por cena, quando sofre dano que o levaria a 0 PV ou menos, o líder ignora esse dano.

For 0, Des 4, Con 2, Int 0, Sab 1, Car 1

Perícias Cavalgar +10, Jogatina +7.
Equipamento Adaga, balas x20, pistola. **Tesouro** Metade.

Sahuagin

"Elfos-do-mar saqueadores? Caro amigo, em minha terra temos coisas bem piores."
— Louis Blanchard, herdeiro do urso bucaneiro

São humanoides, mas de pele escamosa que vai do verde-escuro ao cinza-azulado e azul-marinho, quase sempre com listras. Suas barbatanas, que variam em número, tamanho e disposição, são negras ou vermelho-escuras. Suas mãos e pés têm dedos longos, unidos por membranas.

Os sahuagin, também conhecidos como homens-tubarões, são criaturas-peixe de duas pernas que variam em aparência, mais comuns na região costeira de Moreania. São conhecidos por sua violência e crueldade, eliminando os fracos e desamparados sem piedade. Possuem um prazer sádico em atormentar e torturar suas vítimas antes de matá-las. São gananciosos e têm um forte desejo por joias e gemas preciosas, consideradas símbolos de status.

Sahuagin são extremamente vingativos, até capazes de transmitir seu ódio a seus descendentes para perseguir e destruir antigos inimigos. Formam grupos para saquear navios e comunidades costeiras em busca de tesouros e vítimas, preferindo atacar durante a noite. Apesar de conseguirem ficar fora d'água por períodos prolongados, raramente se afastam muito do mar, para garantir sua fuga em caso de necessidade.

Os sahuagin têm afinidade com os tubarões, frequentemente domesticando-os para uso como bestas de carga ou de guerra. Alguns, inclusive, têm o poder sobrenatural de se transformar em tubarões.

Sahuagin Predador — ND 1

Humanoide (sahuagin) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +4, **Ref** +10, **Von** +1, sensibilidade a luz
Pontos de Vida 15
Deslocamento 9m (6q), natação 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada curta +11 (1d6+3, 19) e mordida +9 (1d4+3).
Afinidade com Tubarões O sahuagin pode se comunicar telepaticamente com tubarões em alcance médio.
Corpo Salino Se for totalmente submerso em água doce, o sahuagin fica fatigado (Fort CD 15 evita).
Frenesi (Livre) Quando acerta um ataque de mordida, o sahuagin entra em frenesi até o fim da cena. Neste estado, ele recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano.

For 2, Des 1, Con 1, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Adestramento +1, Atletismo +4.
Equipamento Espada curta. **Tesouro** Nenhum.

Sahuagin Metamorfo — ND 3

Humanoide (sahuagin) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +10, **Ref** +13, **Von** +4, sensibilidade a luz
Pontos de Vida 108
Deslocamento 9m (6q), natação 15m (10q)

Corpo a Corpo Tridente +16 (1d8+6) e mordida +14 (1d4+4).
Afinidade com Tubarões O sahuagin pode se comunicar telepaticamente com tubarões em alcance médio.
Corpo Salino Se for totalmente submerso em água doce, o sahuagin fica fatigado (Fort CD 15 evita).
Derrubar (Livre) Tridente (teste +18).
Forma de Tubarão (Completa) O sahuagin adquire uma forma híbrida de tubarão. Ele se torna Grande, recebe faro e +2 em Força e na Defesa, e seus ataques se tornam tridente +18 (1d8+8) e mordida +16 (1d6+6). Nessa forma, ele sempre ataca o oponente atualmente com a maior quantidade de dano sofrido.
Frenesi (Livre) Quando acerta um ataque de mordida, o sahuagin entra em frenesi até o fim da cena. Neste estado, ele recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano.

For 2, Des 1, Con 1, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Adestramento +2, Atletismo +5.
Equipamento Tridente. **Tesouro** Padrão.

Sahuagin

Chapéu-Preto

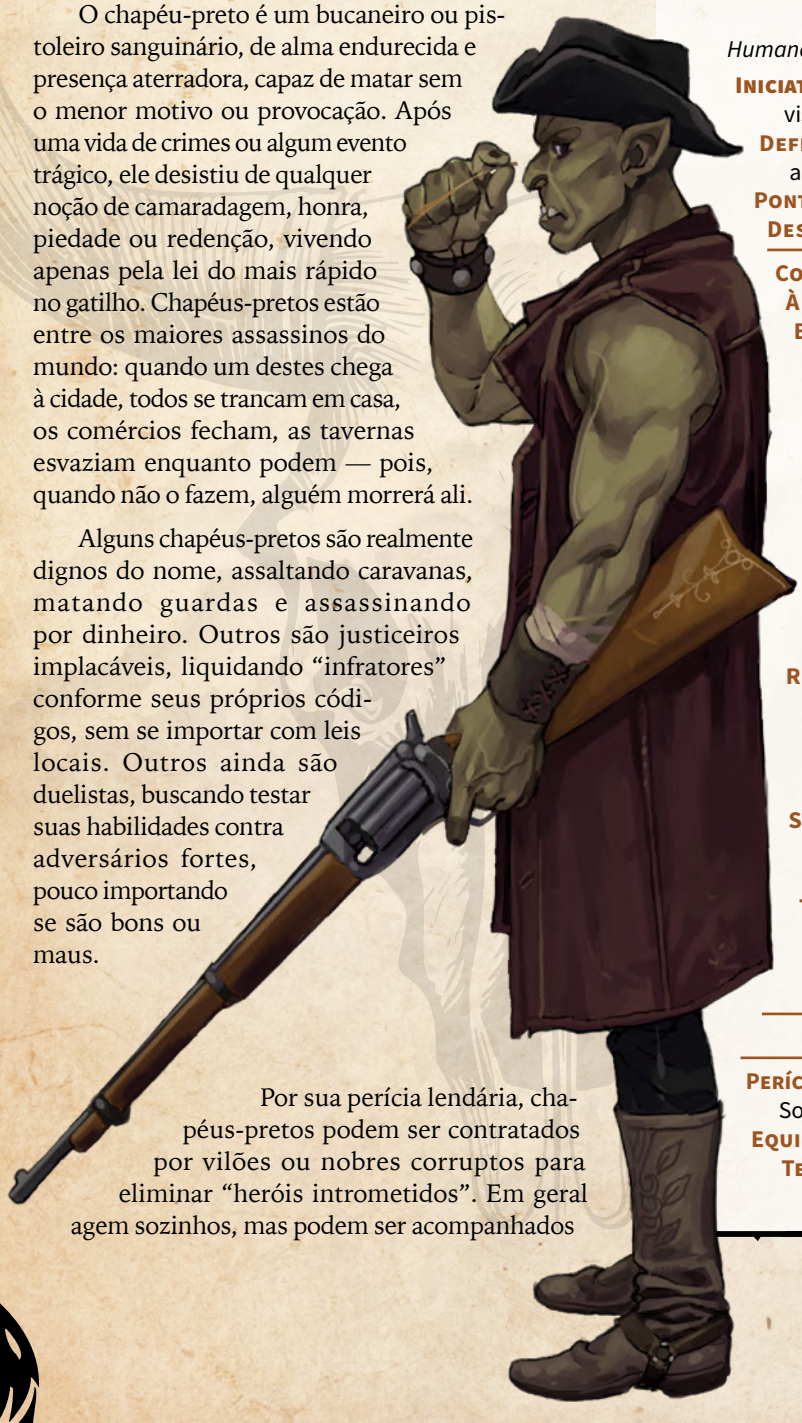
"Todo ouro pertence a Azgher. Esse desgraçado vai ser pago com chumbo!"

— Paul Kersey, osteon xerife de Azgher

Assim que o recém-chegado entra na taverna, o bardo cessa de tocar, tudo silencia. Grandes cintos de couro cruzam-se sobre seu peito. Na cintura, pistolas desgastadas pelo uso intenso. Mesmo na escuridão sob o chapéu largo e negro pode-se ver as feições embrutecidas de um elfo, cujo olhar ninguém no recinto ousa encarar.

O chapéu-preto é um bucaneiro ou pistoleiro sanguinário, de alma endurecida e presença aterradora, capaz de matar sem o menor motivo ou provocação. Após uma vida de crimes ou algum evento trágico, ele desistiu de qualquer noção de camaradagem, honra, piedade ou redenção, vivendo apenas pela lei do mais rápido no gatilho. Chapéus-pretos estão entre os maiores assassinos do mundo: quando um destes chega à cidade, todos se trancam em casa, os comércios fecham, as tavernas esvaziam enquanto podem — pois, quando não o fazem, alguém morrerá ali.

Alguns chapéus-pretos são realmente dignos do nome, assaltando caravanas, matando guardas e assassinando por dinheiro. Outros são justiceiros implacáveis, liquidando "infratores" conforme seus próprios códigos, sem se importar com leis locais. Outros ainda são duelistas, buscando testar suas habilidades contra adversários fortes, pouco importando se são bons ou maus.



Por sua perícia lendária, chapéus-pretos podem ser contratados por vilões ou nobres corruptos para eliminar "heróis intrometidos". Em geral agem sozinhos, mas podem ser acompanhados por jagunços ou pistoleiros de Smokestone (que não se importam em sacrificar caso seja conveniente).

Não é raro que um chapéu-preto tenha feito um pacto com um demônio da pólvora, sendo este o motivo de sua eficiência em matar e sua desistência de tudo mais.

Chapéu-Preto — ND 12

Humanoide (meio-orc) Médio

Iniciativa +20, **Percepção** +12 (+14 em subterrâneo), visão no escuro
Defesa 42, **Fort** +20, **Ref** +26, **Von** +12, evasão aprimorada, imunidade a medo
Pontos de Vida 480
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +32 (1d4+6, 19).
À Distância *Pistola* +36 (6d6+50, 17/x3).
Bala nas Costas O chapéu-preto recebe +10 na margem de ameaça do primeiro ataque que fizer contra cada oponente na cena.
Duro como o Inferno Todo dano de corte, impacto e perfuração que o chapéu-preto sofre é reduzido à metade.
Mão Firme O chapéu-preto pode fazer ataques de pistola contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade padrão de –5 no teste de ataque e, quando faz um ataque de pistola, rola dois dados e usa o melhor resultado.
Reputação Uma criatura que comece seu turno em alcance médio do chápeu-preto fica abalada (Von CD 33 evita e a criatura não pode mais ser abalada por esta habilidade até o fim da cena).
Saque Rápido O chapéu-preto pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.
Tiro à Traição Quando faz um ataque de pistola contra um oponente desprevenido, o chápeu-preto recebe +5 na margem de ameaça e causa +6d6 pontos de dano.

For 2, Des 6, Con 3, Int 0, Sab 2, Car 3

Perícias Cavalgar +16, Intimidação +20, Jogatina +13, Sobrevivência +12 (+14 em subterrâneo).
Equipamento Adaga, balas x20, *pistola formidável*.
Tesouro Padrão.

LOBO DO MAR

"James K.! O som de seu nome troveja como o céu da Tormenta que vermelheja!"

— James K., lobo do mar

Enquanto os maiores galeões nos mares não têm mais que oito canhões, aquela monstruosidade parece ostentar o dobro desse número. Mas apenas a Bravado tinha tantos… Impossível! Não pode ser ele!

Para aqueles que vivem em terra, lobo do mar é apenas um apelido para velhos marujos. Para os bucaneiros, contudo, tem significado muito diferente.

Um lobo do mar está entre os maiores piratas vivos, verdadeira lenda dos mares. Soberanos das ondas e conveses, capitães dos navios mais temidos, donos de reputações que alcançam cada porto de Arton. Alrad Mão-de-Ferro, James K., Izzy Tarante e John-de-Sangue estão entre os poucos que receberam a alcunha.

Embora seja um líder carismático, capaz de inspirar sua tripulação a lutar como uma horda de demônios, o lobo do mar é também um duelista excepcional. Quando luta a bordo do próprio navio, que conhece como a palma da mão, sua vantagem em combate será quase insuperável.

Mesmo que sejam inimigos mortais entre si, todos os lobos do mar compartilham de uma afinidade que pessoas da terra firme não compreendem, criando laços inquebráveis e ódios fulminantes. Assim, é muito possível que dois ou mais decidam formar alianças temporárias para aliviar certos aventureiros de seus tesouros mágicos…

LOBO DO MAR — ND 16

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +23, **Percepção** +16
Defesa 54, **Fort** +24, **Ref** +30, **Von** +16, evasão aprimorada, imunidade a medo, resistência a efeitos mentais e de movimento e magia +5
Pontos de Vida 690
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo *Florete* x2 +46 (2d6+40, 15) e adaga x2 +46 (2d4+40, 15).
À Distância Adaga +46 (2d4+40, 15).
Ataque Furtivo +8d6.
Bloqueio Resistente (Reação) Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, o lobo do mar pode fazer um teste de ataque com seu florete. O dano desse ataque é reduzido em um valor igual ao resultado do teste de ataque do capitão.
Pirata O lobo do mar recebe todas as habilidades de piratas (veja a caixa na página 258).
Todos a Postos (Movimento) Uma vez por cena, o lobo do mar invoca 2d4+1 marujos piratas em espaços desocupados em alcance curto. Eles agem a partir da próxima rodada do lobo do mar, têm deslocamento 9m e podem gastar uma ação padrão para causar 2d4+4 pontos de dano de corte em uma criatura adjacente. Os marujos piratas têm For 1, Des 3, Defesa 25 e 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência.
Truque do Convés (Movimento) Uma criatura adjacente ao lobo do mar fica desprevenida contra seu próximo ataque nesta rodada (Von CD 42 evita). Esta habilidade só pode ser usada uma vez contra cada criatura na mesma cena.

For 1, Des 7, Con 3, Int 2, Sab 2, Car 4

Perícias Acrobacia +23, Atletismo +17, Intimidação +21, Jogatina +20, Pilotagem +23.
Equipamento Adaga precisa x3, bandana, *florete formidável preciso*. **Tesouro** Dobro.

Bandido, Canceronte, Capanga, Chefe do Crime, Elfo-do-Mar, Gnoll Capanga, Goblin-Bomba, Goblin Engenhoqueiro*, Hobgoblin Atirador, Irukanjin.

POVOS-TROVÃO

Também denominados como "antropossauros" no meio acadêmico, povos-trovão é como são conhecidas várias raças que descendem dos gigantescos lagartos-trovão do passado. Eles chamam a si mesmos de thera-psidah, ou apenas thera.

Apesar de sua ancestralidade, estes seres são mais humanoides que sauroides: diferentes dos trogs, thera são criaturas de sangue quente, sem qualquer vulnerabilidade especial ao frio. Alguns têm couro liso e macio, outros são encouraçados.

Todos os povos-trovão são adaptados à vida em terrenos inclementes. Usam instrumentos rudimentares de pedra, osso e madeira — de fato, são muito hábeis na fabricação de armas e armaduras com partes de monstros, em especial os insetos gigantes com quem dividem o habitat. Vivem em áreas selvagens, como Galrasia e as Sanguinárias, ou nas vastidões da Grande Savana, sendo esperado que viajantes e aventureiros cruzando essas regiões os confrontem.

Embora costumem ser agressivos e territoriais, nem todo contato com os povos-trovão precisa ser hostil. Quase todas as tribos já viram um ou mais grupos de aventureiros, sendo possível abordá-las com diplomacia e cautela. Alguns até chegam a abandonar suas comunidades para viver entre os povos mais urbanizados, ou como aventureiros.

CERATOPS

"Hah! Pois uma vez enfrentei um desses numa arena, só com os meus punhos! Adivinhem quem venceu?"

— Murro, humano lutador

Alta e forte como um ogro, a criatura exibe uma cabeçorra de formato incomum, ostentando um escudo de osso e vários longos chifres. Tem couro rosa-alaranjado, coberto de pinturas de rituais. A cauda é longa, musculosa e também com chifres. Veste um manto orgulhoso feito com a pele de algum grande felino, além de joias cravejadas com gemas locais.

Ceratops são os maiores e mais fortes entre os thera. Descendem de enormes quadrúpedes com cabeças blindadas e repletas de chifres. São guerreiros truculentos, orgulhosos e agressivos; na maior parte dos casos, sua simples aparência basta para desencorajar qualquer agressor.

Ceratops são caçadores-coletores, saindo em expedições para colher vegetais e caçar — embora herbívoros, abatem animais por seu couro, ossos e outras matérias-primas. Sua sociedade é separada em chefes e família. Chefes são aqueles que lideram, lutam e caçam; família são aqueles que coletam, fabricam e consertam. Ainda que o papel de chefe seja muitas vezes reservado aos homens (particularmente em Galrasia), não é assim em todas as comunidades; algumas são matriarcais, enquanto outras dividem as funções igualmente entre os gêneros.

Suas aldeias são construídas em clareiras ou praias, perto de florestas. Têm casas de alvenaria, redondas, com telhados de palha. A proximidade de um rio ou lago também é desejada.

Como outros thera, ceratops nascem quadrúpedes e atarracados, como pequenos rinocerontes. Começam a caminhar nas pernas traseiras aos 10 anos e atingem a maturidade perto dos 14, quando os chifres estão crescidos. Filhotes são criados e educados pela família, tratando todos os adultos como "mãe" e "pai".

Como a maioria dos animais de pasto, seus ancestrais nunca se afastaram do chão durante toda a vida; seu mundo não tem noções como "acima", "abaixo", "subir" ou "descer". Por isso, de forma similar aos minotauros, ceratops temem altura.

CERATOPS GUERREIRO — ND 3

Humanoide (ceratops) Grande

Iniciativa +0, **Percepção** +3
Defesa 21, **Fort** +14, **Ref** +4, **Von** +9, redução de dano 2
Pontos de Vida 33
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +14 (1d12+6) e chifres +14 (1d8+6).
Atropelamento (Completa) O ceratops guerreiro percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas desta forma sofrem 4d8+4 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 17 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*
Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o ceratops fica abalado.

For 5, Des –1, Con 4, Int –1, Sab 0, Car 0

Perícias Atletismo +8, Intimidação +8, Sobrevivência +3.
Equipamento Tacape aumentado. **Tesouro** Metade.

Ceratops Chefe da Tribo

ND 7

Humanoide (ceratops) Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +9
Defesa 32, **Fort** +21, **Ref** +7, **Von** +14, redução de dano 5
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +24 (3d8+22) e chifres +24 (1d8+22).
Atropelamento (Completa) O ceratops chefe da tribo percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas desta forma sofrem 12d8+12 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 24 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*
Determinação Primal (Reação) Quando o ceratops é reduzido a 80 PV ou menos, seus instintos de proteção da família despertam. Todas as condições e efeitos negativos afetando o ceratops se encerram e ele recebe resistência a magia +5 até o fim da cena.
Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o ceratops fica abalado.

For 6, Des 0, Con 6, Int –1, Sab 2, Car 0

Perícias Atletismo +13, Diplomacia +7, Intimidação +13, Sobrevivência +9.
Equipamento Tacape aumentado, gibão de peles. **Tesouro** Padrão.

Ceratops: Habilidades de Raça

Constituição +2, Força +1, Destreza –1, Inteligência –1.

Chifres. Você possui uma arma natural de chifres (dano 1d8, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

Papel Tribal. Você é treinado em uma perícia a sua escolha entre Cura, Intimidação, Ofício ou Sobrevivência.

Paquidérmico. Seu tamanho é Grande. Você recebe +1 na Defesa e pode usar Força como atributo-chave de Intimidação (em vez de Carisma).

Medo de Altura. Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais (como um buraco ou penhasco), você fica abalado.

Longevidade. Normal.

Devoção. Allihanna, Arsenal, Azgher, Lena, Megalokk.

Pteros

"Ele acha que é bom só porque voa! Deixa só eu mostrar um pouco da minha magia!"
— Lassiantre, elfa maga

A criatura de um metro e meio parece magra, mirrada, mas de musculatura rija. Os braços abertos revelam ser asas membranosas, com mãos rústicas, atrofiadas. A cabeça apresenta olhos de águia, focinho longo e uma crista colorida de cartilagem. A pele é lisa, coberta com uma fina penugem cinza-esverdeada. Tem cauda longa e fina, com ponta em forma de folha. As garras nos pés parecem bem perigosas.

Ceratops

Pteros, ou "voadores", são os únicos thera capazes de voar. Talvez por possuírem mãos subdesenvolvidas, são também os menos avançados tecnologicamente. Quase não usam qualquer arma ou instrumento — exceto pedras para quebrar conchas duras, e ninhos de galhos e algas marinhas. Também dispensam vestimentas, porque as asas dificultam seu uso. Quando necessário, recorrem a pequenas perfurações nas membranas das asas para a passagem de cintos, alças e cordões.

Pteros formam grandes bandos, mas com organização social muito simples: não formam tribos, não adotam líderes, não dividem tarefas. Só vivem juntos porque são os únicos capazes de atingir os rochedos, penhascos e grandes árvores que escolhem para construir ninhos. Cada casal se ocupa com a própria sobrevivência e com sua prole. Apenas grandes emergências — como um predador perigoso na região — podem unir o bando contra uma ameaça comum.

Pteros são monogâmicos, muito ligados a seus parceiros. O casal permanece unido por toda a vida; um voador pode se sacrificar para proteger o(a) companheiro(a). Quando um morre, o outro também pode morrer de tristeza. Aqueles que sobrevivem à perda, não raras vezes, tornam-se aventureiros.

Apesar de sua reclusão, não é impossível negociar com pteros. Por seu acesso aos pontos mais remotos da região onde vivem, eles conhecem muitos segredos e podem ser convencidos a conduzir expedições. Como pagamento, estão sempre interessados em itens mágicos que consigam usar.

Pteros Ceifador — ND 2

Humanoide (pteros) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +9, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +4, **Ref** +9, **Von** +14, evasão
Pontos de Vida 21
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Duas garras +12 (1d6+5).
Companheiros de Voo Pteros ceifadores caçam em pares com seus companheiros. Se estiver flanqueando um inimigo com seu companheiro, o pteros recebe +2 em testes de ataque, em rolagens de dano e na Defesa contra esse inimigo. Quando um dos pteros morre, o choque deixa seu companheiro atordoado por 1 rodada e então esmorecido.
Rasante (Completa) O pteros faz uma investida e ataca com suas duas garras. Os dois ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo. Após o ataque, o pteros ceifador pode continuar seu movimento, até o limite de seu deslocamento.

For 1, Des 3, Con 0, Int –1, Sab 4, Car 0

Perícias Atletismo +6, Sobrevivência +7.
Tesouro Nenhum.

Pteros do Céu Infinito — ND 5

Humanoide (pteros) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +11, visão na penumbra
Defesa 20, **Fort** +5, **Ref** +11, **Von** +17
Pontos de Vida 140
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Pontos de Mana 33
Corpo a Corpo Duas garras +15 (1d6+3).
Bênção de Anikka Por ser um devoto de Anikka do Céu Infinito (um aspecto de Wynna), o pteros do céu infinito lança magias arcanas como se fossem divinas. Além disso, quando lança uma magia, ele recebe +2 na Defesa por 1 rodada.
Magias Como um clérigo de Wynna de 5º nível (CD 22).

- *Curar Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Uma criatura adjacente cura 6d8+6 PV.
- *Controlar Plantas (Padrão, 2 PM)* Um quadrado de 9m de vegetação em alcance curto se torna terreno difícil. Criaturas na área quando a magia é lançada ou no início de seus próprios turnos ficam enredadas e imóveis (Fort evita). Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.
- *Toque Chocante (Padrão, 5 PM)* O pteros dispara raios que atingem todas as criaturas em uma esfera de 6m ao seu redor, causando 4d8+4 pontos de dano de eletricidade (Fort reduz à metade).

• *Tempestade Divina (Padrão, 4 PM, sustentada)* Só pode ser lançada em ambientes abertos. Um vendaval (veja *Tormenta20*, p. 208) preenche um cilindro de 15m de raio e 15m de altura. Uma vez por rodada, o pteros pode gastar uma ação padrão para causar 3d8 pontos de dano de eletricidade em uma criatura na área (Ref reduz à metade).

For 0, Des 3, Con 0, Int –1, Sab 5, Car 0

Perícias Atletismo +5, Cura +9, Religião +9, Sobrevivência +9.
Equipamento Pó azul x2, ramo verdejante x1d3, símbolo sagrado de Anikka (Wynna). **Tesouro** Padrão.

VELOCIS

"Você chama de covardia. Eu chamo de presente de Allihanna a eles, para evitar derrota e morte."
— Lisandra de Allihanna, sumo-sacerdotisa

Ele é alto e esguio, de pele azul-acinzentada, com manchas de negro profundo nas pernas, antebraços, pescoço e ao redor dos olhos. Tem um par de pequenos chifres voltados para trás, uma crina curta atrás do pescoço e outra na cauda delgada. Veste uma tanga simples. Empunha uma lança e um escudo grande, mas de aspecto leve.

Parecidos com antílopes, os membros do povo-trovão chamados velocis são verdadeiras máquinas de correr e saltar. Alguns os descrevem como as criaturas terrestres mais rápidas de Arton.

Estes thera nômades vivem em campo aberto, especialmente na Grande Savana, colhendo o que precisam por onde passam. Erguem acampamentos temporários em épocas de clima rigoroso, mas nunca ficam muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida. Comem quase qualquer matéria vegetal (até madeira), mas também caçam para abastecer a tribo de ossos, peles e ingredientes para magia. Uma grande tribo velocis é como uma manifestação de Allihanna: utiliza cada parte de suas dádivas, deixando para trás apenas vegetação rasteira e galhos nus.

Velocis nascem quadrúpedes, como pequenas gazelas. São transportados pelas mães nas costas, em mochilas simples; uma ou duas semanas mais tarde, conseguem trotar e acompanhar o bando. Seus chifres crescem aos 9 anos, quando adotam a postura humanoide dos adultos e atingem a maturidade.

Bastante espirituais, estes thera são os únicos que escolhem devotos divinos como líderes — tradicionalmente uma clériga de Marah, que eles chamam Sarana. Algumas tribos convivem com os ceratops, beneficiando-se de sua força guerreira e intimidação contra predadores — enquanto estes, por sua vez, são alertados contra perigos pelos incríveis sentidos aguçados dos velocis.

Pteros: Habilidades de Raça

Sabedoria +2, Destreza +1, Inteligência –1.

Ligação Natural. Você possui uma ligação mental com uma criatura inteligente (Int –3 ou mais). Vocês podem se comunicar mentalmente em alcance longo e sempre sabem em que direção e distância podem encontrar o outro. Você pode trocar a criatura com a qual mantém o vínculo no início de cada aventura.

Mãos Rudimentares. Suas mãos não permitem que você empunhe itens, a menos que sejam mágicos ou especialmente adaptados para você (o que demora um dia e custa 50% do preço do item, sem contar melhorias). Seus itens iniciais, e aqueles recebidos por sua origem ou habilidades, são adaptados para você.

Pés Rapinantes. Seus pés são duas armas naturais de garras (dano 1d6 cada, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido usada para atacar neste turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exijam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras.

Senhor dos Céus. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Se não estiver usando armadura pesada, você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m. Quando abre suas asas para pairar ou voar, você ocupa o espaço de uma criatura de uma categoria de tamanho maior que a sua.

Sentidos Rapinantes. Você recebe visão na penumbra e +2 em Percepção e Sobrevivência.

Longevidade. Normal.

Devoção. Allihanna, Lena, Marah, Wynna.

Velocis não são apenas covardes, são orgulhosamente covardes. Nenhuma honra ou amor próprio impedem que violem promessas, abandonem companheiros ou recorram a golpes baixos. Ainda assim, são mestres em sobrevivência — não enfrentam perigos, mas sabem evitá-los, sendo valiosos como batedores, rastreadores ou curandeiros.

Velocis Caçador — ND 4

Humanoide (velocis) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +8, faro, visão na penumbra
Defesa 21 (23 contra ataques à distância), **Fort** +6, **Ref** +15, **Von** +9, redução a corte e perfuração 2
Pontos de Vida 25
Deslocamento 12m (8q), sem redução por terreno difícil natural

Corpo a Corpo Lança +17 (1d6+9 mais veneno).
À Distância Azagaia +17 (1d6+11 mais veneno).
Ataque em Movimento O velocis caçador pode se mover antes e depois de executar a ação agredir, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.
Covardia Defensiva (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano de um ataque corpo a corpo, o velocis se move até metade de seu deslocamento em direção contrária ao atacante e recebe +2 na Defesa por 1 rodada.
Estilo de Arremesso O velocis saca armas de arremesso como uma ação livre.
Velocista da Planície Quando faz testes de Atletismo para correr ou saltar, o velocis rola dois dados e usa o melhor resultado.
Veneno Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida durante 3 rodadas, Fort CD 18 reduz a duração para 1 rodada).

For 1, Des 3, Con 1, Int –1, Sab 2, Car 0

Perícias Atletismo +7, Furtividade +6, Sobrevivência +8.
Equipamento Azagaia x3, escudo de couro, lança, peçonha concentrada x4. **Tesouro** Metade.

Velocis: Habilidades de Raça

Destreza +2, Sabedoria +1, Inteligência –1.

Através de Espinheiros. Você recebe redução de corte e perfuração 2 e não sofre redução em seu deslocamento por terreno difícil natural.

Sentidos Selvagens. Você recebe +2 em Sobrevivência, visão na penumbra e faro (contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha).

Velocista da Planície. Seu deslocamento é 12m. Você pode usar Destreza como atributo-chave de Atletismo (em vez de Força) e, quando faz testes de Atletismo para correr ou saltar, pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Longevidade. Normal.

Devoção. Allihanna, Lena, Marah.

Xamã de Sarana — ND 6

Humanoide (velocis) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +9, faro, visão na penumbra
Defesa 25, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +18, imunidade a alquebrado, esmorecido e frustrado, redução a corte e perfuração 2
Pontos de Vida 168
Deslocamento 12m (8q), sem redução por terreno difícil natural

Pontos de Mana 34

Aura de Paz (Livre, 2 PM) A xamã de Sarana gera uma aura de paz com um raio de 9m e duração cena. Qualquer inimigo dentro da aura que tente fazer uma ação hostil contra ela deve passar em um teste de Vontade (CD 24) ou perde a ação. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

Magia em Movimento Quando se move e lança uma magia na mesma rodada, a xamã pode se mover antes e depois da magia, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Velocista da Planície Quando faz testes de Atletismo para correr ou saltar, a xamã rola dois dados e usa o melhor resultado.

Magias Como uma clériga de Marah de 6º nível (CD 24).

- *Caminhos da Natureza (Padrão, 3 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto recebem deslocamento +3m e ignoram penalidades por terreno difícil em terrenos naturais.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 3 PM)* Uma criatura adjacente cura 4d8+8 PV.
- *Escudo da Fé (Reação, 1 PM)* Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe +2 na Defesa por 1 turno.
- *Purificação (Padrão, 3 PM)* Remove uma condição entre abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pasmo ou surdo de uma criatura adjacente.
- *Tranquilidade (Padrão, 2 PM)* Até o fim da cena, uma criatura em alcance curto tem sua atitude mudada para indiferente e não pode atacar ou realizar qualquer ação hostil (Von reduz para penalidade de –2 em testes de ataque). Ações hostis contra o alvo dissipam a magia.

For –1, Des 2, Con 0, Int –1, Sab 4, Car 3

Perícias Atletismo +7, Cura +9, Diplomacia +13, Sobrevivência +11, Religião +9.

Equipamento Bálsamo restaurador x3, ramo verdejante x4, símbolo sagrado de Sarana (Marah). **Tesouro** Padrão.

VORACIS

"Espreitei-o muitas vezes. Era ainda fraco, perdido. Deixei-o livre para crescer. Tornar-se forte, digno. Sonhei com este futuro."
— Ghanna dos Voracis

Embora pareça uma mulher baixa e esguia, sua postura lembra mais uma pantera. A cabeça é feral, de focinho alongado. Tem pele marrom-avermelhada, olhos amarelos de leoa, uma cauda fina e escamada, e uma crista de cores vivas. Veste uma tanga leve e adornos feitos de ossos, garras e dentes. Uma mão empunha uma adaga serrilhada enquanto a outra exibe garras negras.

Também conhecidas como "caçadoras", voracis estão entre os humanoides mais agressivos de Arton, temidas até pelos outros thera. São as rainhas de seus territórios, o topo da cadeia alimentar — aquelas que caçam todos, sem serem caçadas por ninguém. Arrogância, orgulho e confiança encarnados, voracis são quase incapazes de acreditar na própria derrota: atacam qualquer inimigo sem medir consequências. Como demonstração de sua supremacia, capturam e conservam membros de outras raças como "mascotes", por assim dizer.

A sociedade voracis é rígida e matriarcal. As mulheres caçam, lutam e lideram. Os machos da espécie são raros, quase nunca vistos; suas vidas são consideradas valiosas, sendo incomum que abandonem a segurança da aldeia. Alguns acabam se tornando druidas. Outros, rebeldes, escapam de suas "protetoras" em busca de aventura — ou pelo menos um pouco de liberdade até que sejam recapturados.

Voracis habitam vilas nas copas das árvores, em grandes tablados de madeira com cabanas semi-esféricas, feitas de ossos e decoradas com troféus de caça. Elevadores de cordas com roldanas de pedra (um dos mais espantosos avanços técnicos vistos entre os povos thera) conectam a vila ao solo; uma vez que as próprias caçadoras são exímias em escaladas, os elevadores são usados apenas para transportar cargas e prisioneiros.

Voracis escolhem sua líder em combate, não raras vezes até a morte. Desafios pela liderança são comuns (chega a ser raro que uma líder mantenha seu posto por mais que algumas semanas). Seguem uma hierarquia baseada em força e intimidação — as mais fortes humilham as mais fracas para demarcar seu status.

VORACIS CAÇADORA

ND 8

Humanoide (voracis) Médio

Iniciativa +15, **Percepção** +8, faro, visão na penumbra
Defesa 30, **Fort** +16, **Ref** +20, **Von** +8
Pontos de Vida 64
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada vespa +27 (2d4+22, 18) e garra +27 (1d6+22, x3).
À Distância Azagaia +24 (1d6+22, 19) ou rede +24 (enredar).
Corta-Passos (Livre) Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, a voracis caçadora pode sofrer uma penalidade de –2 nesse teste de ataque. Se fizer isso e acertar o ataque, o alvo fica lento (Fort CD 26 evita).
Marca da Presa (Movimento) A caçadora analisa uma criatura em alcance médio. Até o fim da cena, ela recebe +2d12 em rolagens de dano contra essa criatura.

For 3, Des 5, Con 3, Int –1, Sab 0, Car 0

Perícias Atletismo +13, Acrobacia +13, Intimidação +8, Sobrevivência +10.
Equipamento Armadura de couro, azagaia x3, espada vespa atroz, garra feroz maciça, rede. **Tesouro** Metade.

Voracis: Habilidades de Raça

Destreza +2, Constituição +1, Inteligência –1.

Garras. Suas mãos são duas armas naturais de garras (dano 1d6 cada, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido usada para atacar neste turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exijam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras.

Rainha da Selva. Você recebe deslocamento de escalada 9m, +2 em Atletismo e recupera +1 PV por nível quando descansa.

Sentidos Selvagens. Você recebe +2 em Sobrevivência, visão na penumbra e faro (contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha).

Longevidade. Normal.

Devoção. Allihanna, Arsenal, Megalokk.

Voracis Rainha

ND 11

Humanoide (voracis) Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +11, faro, visão na penumbra
Defesa 41, **Fort** +18, **Ref** +24, **Von** +11, evasão, imunidade a medo, redução de dano 5
Pontos de Vida 530
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Presa de serpente x2 +30 (1d8+27, 17) e garra +30 (1d6+27, x3).
À Distância Azagaia +28 (1d6+25) ou rede +28 (enredar).
Caça em Bando (Movimento) Uma vez por cena, a voracis rainha invoca 1d6+2 voracis em espaços desocupados em alcance curto. Eles agem a partir da próxima rodada da rainha, têm deslocamento 9m (normal e escalada) e podem gastar uma ação padrão para causar 2d4+4 pontos de dano de corte em uma criatura adjacente. As voracis têm For 1, Des 4, Defesa 26 e 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência.
Eviscerar Quando acerta um ataque de garra, a rainha rasga a carne da vítima, que fica desprevenida e sangrando (Fort CD 31 evita). Essas condições persistem até que a vítima receba cura mágica ou primeiros socorros (veja a perícia Cura). Criaturas imunes a acertos críticos e/ou sangramentos ou usando armaduras pesadas são imunes a esta habilidade. *Metabolismo.*
Fúria Primeva (Livre) A rainha entra em um estado de frenesi. Ela ganha 50 PV temporários e todas as criaturas em alcance médio ficam abaladas (Von CD 31 evita). Além disso, enquanto esta habilidade estiver ativa, a rainha recebe +4 em testes de ataque e rolagens de dano, mas não pode realizar ações que exigem calma e concentração. A fúria termina se, ao fim da rodada, a rainha não tiver atacado nem for alvo de um efeito hostil. *Recarga (matar uma criatura).*

For 3, Des 7, Con 3, Int –1, Sab 2, Car 1

Perícias Atletismo +12, Furtividade +16, Intimidação +10, Sobrevivência+13.
Equipamento Azagaia x3, bálsamo da drogadora x2, garra feroz maciça, presa de serpente, rede.
Tesouro Dobro.

Totens do Trovão

"Tornou-se muito forte, o mais forte de todos. Agora é presa valorosa. Minha oferenda à Serpente."
— Ghanna, voracis caçadora

Vocês não alcançam a aldeia nas alturas a tempo de impedir o ritual. Exaustas e inebriadas, as caçadoras voracis terminaram sua dança. Em meio às chamas da fogueira central, uma criatura imensa começa a emergir — um ser flamejante, demoníaco, com torso de mulher e cabeça de serpente.

Os thera, assim como outros povos de Arton, veneram diferentes aspectos dos mesmos deuses, sobretudo Allihanna — a Deusa da Natureza não é uma fera de muitas cabeças sem motivo. Para as voracis, ela é a Divina Serpente. Para os ceratops, Ollgrmnia. Outros deuses maiores, como Azgher, Lena, Marah e Megalokk, também encontram aqui suas próprias representações locais.

Através de rituais sagrados executados por uma tribo inteira ou da súplica de um único devoto em um momento de urgência extrema, os povos-trovão são capazes de invocar aspectos de seus deuses — criaturas divinas temporárias com a missão de realizar uma tarefa simples, como lutar, proteger ou curar. Sua aparência exata reflete a crença de seus devotos: muitas vezes será um lagarto-trovão primevo, remetendo a seus ancestrais, mas também pode combinar com a forma mais conhecida da divindade.

Desnecessário dizer, totens são muitas vezes invocados para enfrentar inimigos que demonstrem ser poderosos demais para a tribo. Isso inclui aventureiros.

Totem de Sarana (aspecto de Marah) — ND 10

Espírito Grande

Iniciativa +21, **Percepção** +17, faro, visão no escuro
Defesa 34, **Fort** +10, **Ref** +16, **Von** +24, cura acelerada 10/trevas, imunidade a alquebrado, esmorecido, frustrado e paralisia, redução de dano 10, resistência a magia +2
Pontos de Vida 420
Deslocamento 18m (12q)

Pontos de Mana 40
Aura de Sacrifício (Reação, 2 PM) Quando um aliado em um raio de 9m sofre dano, o totem de Sarana sofre esse dano no lugar dele.
Chuva Purificadora (Padrão, 3 PM, sustentada) O totem evoca uma chuva que cobre um raio de 9m ao seu redor. No início de cada turno do totem, cada aliado na área recupera 20 PV e perde todas as condições negativas.
Placidez O totem gera uma aura de paz em um raio de 30m. Qualquer outra criatura dentro da aura que tente realizar uma ação hostil deve fazer um teste de Vontade (CD 32). Se falhar, perde a ação. Se passar, pode agir normalmente, mas perde 1d4 PM ao fim de seu turno. Caso os PM da criatura sejam reduzidos a 0 por esta habilidade, ela fica enfeitiçada e perde a vontade de lutar por um dia.
Toque Gentil (Padrão) O totem toca uma criatura adjacente, que perde 2d4 PM (Ref CD 32 evita).
Veloz Como o Vento O totem pode fazer duas ações padrão em cada um de seus turnos. Além disso, quando corre, ele não precisa percorrer uma linha reta, desde que não passe pelo mesmo espaço mais de uma vez.

For 0, Des 7, Con 5, Int 2, Sab 6, Car 6

Perícias Atletismo +26, Cura +17, Diplomacia +17, Religião +20.
Tesouro Nenhum.

Totem da Divina Serpente (Aspecto de Allihanna)

ND 14

Espírito Enorme

Iniciativa +20, **Percepção** +24, faro, visão no escuro
Defesa 42, **Fort** +27, **Ref** +20, **Von** +15, imunidade a fogo e veneno, redução de dano 15, resistência a magia +2
Pontos de Vida 700
Deslocamento 12m (8q), escalada 9m (6q), natação 9m (6q)

Pontos de Mana 83
Corpo a Corpo Presa de serpente +38 (2d6+23 corte, 16/x3, mais 2d8 fogo), garra +38 (1d10+23, 19, mais 2d8 fogo) e cauda +38 (1d12+23 mais 2d8 fogo).
Agarrar Aprimorado (Livre) Cauda (teste +43).
Aura de Calor O totem da Divina Serpente emana um calor intenso. No início de cada turno do totem, todas as criaturas em um raio de 9m sofrem 4d6+15 pontos de dano de fogo.
Chama Divina Cada dado de dano de fogo causado pelo totem aumenta em um passo (já contabilizado).
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o totem causa 4d6+19 pontos de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando.
Tempestade de Chamas Uma vez por rodada, quando faz um acerto crítico com sua presa de serpente, o totem pode lançar uma magia como uma ação livre.
Magias Como um clérigo de Allihanna de 14º nível (CD 40).

- *Bola de Fogo (Padrão, 9 PM)* Uma explosão causa 12d8 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres numa esfera de 6m em alcance médio (Ref reduz à metade).
- *Controlar Fogo (Padrão, 3 PM)* O totem cria, molda, move ou extingue chamas e emanações de calor (veja *Tormenta20*, p. 187).
- *Coluna de Chamas (Padrão, 6 PM)* Um pilar de fogo sagrado causa 6d8 pontos de dano de fogo mais 6d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres num cilindro de 3m de raio e 30m de altura em alcance longo (Ref reduz à metade).
- *Lança Ígnea de Aleph (Padrão, 6 PM)* O totem dispara um projétil de magma contra um alvo em alcance médio, que sofre 4d8 pontos de dano de fogo e 4d6 pontos de dano de perfuração e fica em chamas. As chamas causam 2d8 pontos de dano por rodada, em vez do dano normal (Ref reduz à metade e evita a condição).
- *Muralha Elemental (Padrão, 6 PM, somente fogo)* Uma muralha de fogo se eleva da terra. Ela pode ser um muro de até 30m de comprimento e 3m de altura (ou o contrário) ou uma cúpula de 3m de raio (veja *Tormenta20*, p. 200).

For 16, Des 4, Con 10, Int 2, Sab 8, Car 8

Perícias Misticismo +15, Religião +24, Sobrevivência +24.
Equipamento Presa de serpente aumentada **Tesouro** Nenhum.

Totem do Rei-Tirano (Aspecto de Megalokk)

ND 15

Espírito Colossal

Iniciativa +16, **Percepção** +17, faro, visão no escuro
Defesa 50, **Fort** +28, **Ref** +22, **Von** +15, cura acelerada 15, imunidade a cansaço, redução de dano 15, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 750
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +40 (4d20+20, 18) e pisão +40 (4d20+20 impacto, x3).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +50).
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do totem do Rei-Tirano, a criatura engolida sofre 4d8+8 pontos de dano de impacto mais 4d8+8 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando um total de 100 pontos de dano a ele (Defesa 20, redução de dano 0).
Pisotear Quando o totem se move, pisoteia qualquer criatura ou estrutura Grande ou menor em seu caminho, causando 4d12+19 pontos de dano de impacto (Ref CD 40 reduz à metade).
Sede de Sangue O totem recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano contra criaturas que tenham sofrido dano na última rodada.

For 16, Des 1, Con 12, Int –4, Sab 2, Car –2

Perícias Atletismo +30, Intimidação +30.
Tesouro Nenhum.

Totem do Pai-de-Tudo (Aspecto de Azgher)

ND 12

Espírito Enorme

Iniciativa +16, **Percepção** +21, visão no escuro
Defesa 41, **Fort** +26, **Ref** +10, **Von** +22, imunidade a cansaço, dano de luz, fogo e trevas, redução de dano 10, resistência a magia +2
Pontos de Vida 700
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Chifre solar x3 +36 (1d12+18 perfuração, 18/x3, mais 1d12 luz e 1d12 fogo).
Força Solar (Reação) Uma vez por rodada, quando o totem do Pai-de-Tudo é alvo de um ataque corpo a corpo, uma de suas estrelas detona e causa 8d6 pontos de dano de luz em um raio de 6m ao seu redor (Ref CD 33 reduz à metade). O totem recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano total causado pela explosão.
Manto de Estrelas Para cada 100 PV que o totem perde, uma estrela surge ao seu redor, até um máximo de três estrelas. Para cada estrela, o totem recebe +2 em testes de ataque e seus ataques com chifre solar causam +1d8 pontos de dano de luz.
Tudo que o Sol Toca O totem emana uma aura de luz e clima ensolarado em um raio de 90m. Dentro desta área, efeitos que alterem o clima são automaticamente anulados ou, se já estiverem ativos, são dissipados. Uma criatura que comece seu turno nessa área fica fatigada ou, se já estiver fatigada, fica exausta (a condição máxima causada por esta habilidade; Fort CD 33 evita).
Vigilância do Pai Enquanto estiver sob a luz do sol, o totem está sob o efeito básico da magia *Visão da Verdade*.

For 10, Des 4, Con 6, Int 1, Sab 6, Car 6

Perícias Atletismo +20, Diplomacia +21, Intuição +21, Religião +21.
Tesouro Nenhum.

Árvore-Matilha, Burafonte, Deinonico, Espada-da-Floresta, Galhada, Gali-Gali, Grande Battham, Raagoran, Rei-Tirano, Tuntram, Uraghian.

PURISTAS

Em Arton não há "povos malignos". Não há criaturas que já nascem maléficas, condenadas a ser e agir assim: o mal é uma escolha pessoal, não hereditária. A própria existência da Supremacia Purista está entre as provas mais incisivas — e trágicas — dessa verdade.

Seres humanos são capazes de conquistas extraordinárias, podem escalar as alturas mais elevadas da bravura, honra e glória. De igual forma, também podem chafurdar nos mais profundos lodaçais da ignorância, crueldade e covardia. Formados por humanos (e seres não humanos escravizados por estes), os puristas representam o pior que a humanidade tem a oferecer. Movidos por um ódio que mesmo demônios são incapazes de manifestar, formam uma das maiores forças militares no mundo conhecido, com o propósito obsessivo de aniquilar tudo que não seja humano.

Quando a Tormenta, os duyshidakk e outras ameaças espreitam, parece inacreditável que os povos humanos também representem tamanho perigo. Mas o inacreditável, às vezes, é muito real.

ARCANO DE GUERRA

"Por usar o presente da deusa contra os povos de Arton, eu o declaro culpado!"

— Isis Salujah, qareen inquisidora de Wynna

A armadura orgulhosa sugere ser algum tipo de oficial superior, especialmente por estar desarmado. A surpresa vem quando o purista, mesmo vestindo metal pesado, começa a gesticular uma conjuração arcana.

Composta pela elite dos magos de guerra da Supremacia, a Ordem Magibélica é dedicada a transformar arcanistas em armas de destruição em massa, dizimando tropas inimigas com fogo, gelo e relâmpago. Embora existam uns poucos membros dissidentes atuando como heróis, a maior parte destes conjuradores de combate está subordinada ao General Supremo, oferecendo suporte arcano às forças puristas.

Arcanos de guerra focam seu treinamento em magias ofensivas usando armadura, deixando que o aço os proteja enquanto se concentram em causar destruição. Uma formação de batalha comum entre os puristas consiste em ter um ou dois destes magos atuando na retaguarda, com um grupo de soldados na linha de frente. Arcanos mais poderosos também contam com soldados blindados para protegê-los.

ARCANO DE GUERRA ADEPTO — ND 4

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +5
Defesa 22, **Fort** +6, **Ref** +11, **Von** +16, resistência a magia +2
Pontos de Vida 82
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 36
Corpo a Corpo Adaga +13 (1d4+2, 19).
Conjurador Magibélico. O arcano de guerra adepto pode lançar magias vestindo armaduras pesadas sem precisar de testes de Misticismo. Além disso, sempre que faz um teste de Misticismo, ele pode rolar dois dados e escolher o melhor resultado.
Magias Como um mago de 5º nível (CD 20, limite de PM 11).

- *Explosão de Chamas (Padrão, 3 PM)* Criaturas em um cone de 6m sofrem 4d6 pontos de dano de fogo (Ref reduz à metade).
- *Névoa (Padrão, 11 PM)* Forma uma nuvem quase sólida que ocupa um cubo de 6m em alcance curto e dura até o fim da cena. Criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Criaturas dentro da nuvem têm seu deslocamento reduzido para 3m e sofrem –2 em testes de ataque rolagens de dano e, no início de cada um de seus turnos, sofrem 4d4 pontos de dano de ácido.
- *Salto Dimensional (Reação, 5 PM)* O arcano recebe +5 na Defesa e em testes de Reflexos contra um ataque ou efeito que esteja prestes a atingi-lo. Após a resolução do efeito, ele salta para um espaço adjacente desocupado
- *Sopro das Uivantes (Padrão, 6 PM)* Criaturas em um cone de 9m sofrem 8d6 pontos de dano de frio e, se forem Médias ou menores, ficam caídas e são empurradas 6m na direção oposta. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, a criatura para de se mover, mas sofre +2d6 pontos de dano de impacto (Fort reduz à metade e evita a condição e o empurrão).
- *Toque Chocante (Padrão, 3 PM)* Uma criatura adjacente sofre 4d8+4 pontos de dano de eletricidade (Fort reduz à metade).

For 2, Des 3, Con 2, Int 6, Sab 1, Car 0

Perícias Conhecimento +12, Guerra +14, Misticismo +12.
Equipamento Adaga, armadura completa, tomo de guerra. **Tesouro** Padrão.

Arcano de Guerra Veterano

ND 11

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +9
Defesa 41, **Fort** +11, **Ref** +24, **Von** +18, resistência a magia +5
Pontos de Vida 360
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 85
Corpo a Corpo Adaga +31 (1d4+2, 19).
Conjurador Magibélico O arcano de guerra veterano pode lançar magias vestindo armaduras pesadas sem precisar de testes de Misticismo. Além disso, sempre que faz um teste de Misticismo, ele pode rolar dois dados e escolher o melhor resultado.
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o arcano muda a execução dela para livre.
Magias Devastadoras As magias do arcano que causam dano têm cada um de seus dados de dano aumentados em um passo (já contabilizado) e ignoram até 10 pontos de redução de dano.
Magias Como um mago de 9º nível (CD 33).

- *Açoite Flamejante (Movimento, 7 PM, sustentada)* Um açoite de fogo surge na mão do arcano. Ele pode gastar uma ação padrão para açoitar uma criatura em alcance curto, que sofre 6d8 pontos de dano de fogo e fica em chamas e enredada enquanto estiver em chamas (Ref reduz à metade e evita as condições).
- *Campo de Força (Reação, 4 PM)* Quando sofre dano, o arcano de guerra recebe RD 30 contra esse dano.
- *Muralha Elemental (Padrão, 9 PM)* Uma muralha de fogo de até 30m de comprimento e 3m de altura se eleva da terra em alcance médio. Um lado da muralha emite ondas de calor, que causam 2d8 pontos de dano de fogo em criaturas a até 6m quando a magia é lançada e no início dos turnos do arcano. Atravessar a muralha causa 12d8 pontos de dano de fogo.
- *Relâmpago (Padrão, 7 PM)* O arcano lança um relâmpago em cada criatura escolhida em alcance médio, causando 8d8 pontos de dano de eletricidade (Ref reduz à metade).
- *Sopro das Uivantes (Padrão, 6 PM)* Criaturas em um cone de 9m sofrem 8d8 pontos de dano de frio e, se forem Médias ou menores, ficam caídas e são empurradas 6m na direção oposta. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, a criatura para de se mover, mas sofre +2d6 pontos de dano de impacto (Fort reduz à metade e evita a condição e o empurrão).
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* O arcano pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

For 2, Des 3, Con 3, Int 7, Sab 2, Car 0

Perícias Conhecimento +16, Guerra +16, Misticismo +18.
Equipamento Adaga, armadura completa reforçada, tomo de guerra. **Tesouro** Padrão.

Arcano de Guerra

Caçador de Impuros

"Vem me rastreando e caçando porque sou elfo? Agora vai morrer por esse mesmo motivo!"
— Frendierial de Lenórienn, elfo caçador

Prostrado em um galho de árvore que parece fraco demais para sustentá-lo, o homem (ou mulher?) de manto escuro e máscara metálica prepara a besta para um novo disparo.

Enquanto puristas tipicamente agem em tropas, o caçador de impuros é um agente solitário — ainda leal à Supremacia, mas autorizado a agir de forma independente. Em poucas palavras, ele é um assassino furtivo de não humanos.

O caçador atua longe dos territórios conquistados pela Supremacia, perseguindo fugitivos ou infiltrando-se em sociedades que acolhem não humanos. Seu objetivo principal é matá-los, não raras vezes coletando suas partes como "troféus" — por satisfação pessoal, prova para seus comandantes ou ambos. Mas há ocasiões em que ele comete crimes mais elaborados, buscando incitar desconfiança e medo racial onde humanos e não humanos antes viviam em paz.

Em combate, o caçador usa uma máscara de metal e um capuz para ocultar sua identidade — podendo assim agir sob disfarce, como humano, quando não está caçando. Ele pode eventualmente preparar tocaias com ajuda de bandidos contratados (raramente usa soldados puristas, por agir longe de onde ficam aquartelados). Grupos de aventureiros que incluam não humanos são alvos frequentes de um caçador.

Caçador de Impuros — ND 8

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +18, **Percepção** +14
Defesa 34, **Fort** +4, **Ref** +17, **Von** +9
Pontos de Vida 290
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra x2 +23 (1d6+10, 18/x3).
À Distância Besta leve x2 +23 (1d8+10, 19).
Espião Infiltrado (Padrão) O caçador de impuros faz um teste de Enganação contra a Diplomacia de um alvo não humano, para apontá-lo como culpado de algum crime que não cometeu. Se vencer, criaturas inteligentes (Int –3 ou maior) em alcance médio mudam a atitude com o alvo para hostil até o fim da cena.
Espreitador Astuto O caçador pode executar uma ação padrão adicional em seu primeiro turno de combate. Além disso, quando se move 6m ou mais, ele recebe +1d12 nas rolagens de dano de ataques corpo a corpo e à distância em alcance curto até o início do seu próximo turno.
Inimigo de Todos (Movimento) O caçador analisa uma criatura humanoide não humana em alcance longo. Até o fim da cena, ou até usar esta habilidade em outra criatura, ele recebe +6 em testes de perícia e +2d12 nas rolagens de dano contra essa criatura, e seus ataques contra o alvo recebem +2 na margem de ameaça.
Munição Estilhaçadora O caçador pode executar as manobras desarmar e quebrar com ataques à distância. Adicionalmente, por serem de aço-rubi, seus virotes ignoram 10 pontos da redução de dano do alvo.
Saque Rápido O caçador pode sacar ou guardar itens e recarregar sua besta leve como uma ação livre.

For 2, Des 4, Con 3, Int 2, Sab 2, Car 3

Perícias Atletismo +10, Enganação +11 (+21 para disfarce), Furtividade +14, Investigação +10, Sobrevivência +10.
Equipamento Besta leve, cimitarra, couraça sob medida, virotes de aço rubi x20. **Tesouro** Padrão.

Carruagem de Comando

"O engenho será proveitoso em minha peregrinação. Vocês foram úteis."

— Mestre Arsenal

O comandante purista ocupa um palanquim no dorso de um enorme construto quadrúpede, com aspecto de elefante, negro com adornos dourados.

Como demonstraram os vários colossos presentes nos campos de batalha da Guerra Artoniana, o uso de máquinas de guerra vem se tornando cada vez mais extensivo pela Supremacia.

Essa carruagem não é um veículo puxado por animais, mas um imenso golem de quatro patas. Atua como um posto de comando móvel, uma montaria para os líderes puristas. As patas longas vencem terrenos difíceis, a grande altura permite uma visão privilegiada dos arredores e o assento em forma de trono confere autoridade.

Embora o usuário pareça exposto e vulnerável, essa visão é enganadora: uma barreira mágica invisível, semelhante a um

Caçador de Impuros

Campo de Força, protege o trono e seu ocupante. Outros encantos potencializam a voz do usuário, fazendo com que suas ordens alcancem todo o campo de batalha.

Se necessário, o construto pode lutar pisoteando inimigos. A carruagem também inclui dispositivos para assegurar a fuga de seu ocupante caso necessário. Em uma emergência, ou sob seu comando, uma magia de *Teletransporte* devolve o usuário a um lugar secreto, sob controle da Supremacia. Pouco depois, a máquina inteira explode.

Existem versões menores e mais limitadas deste engenho, do tamanho de cavalos, conhecidos como corcéis de comando. Sabe-se que alguns foram tomados e domados por aventureiros.

CORCEL DE COMANDO — ND 3

Construto Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +5, redução de corte, impacto e perfuração 5
Pontos de Vida 82
Deslocamento 15m (10q), sem redução por terreno difícil

Corpo a Corpo Duas pancadas +12 (1d10+5).
Cúpula de Proteção O piloto do corcel de comando está protegido por uma cúpula protetora (como o efeito básico da magia *Campo de Força*). Se o campo for destruído, o corcel usa sua próxima ação de movimento para refazê-lo.
Encantos de Comando Encantos fazem com que a voz do piloto possa ser ouvida a até 300m e, caso ele possua alguma habilidade baseada em voz ou som, o alcance dessa habilidade se torna longo.
Evacuação de Emergência (Completa) Se o corcel inicia seu turno com 20 PV ou menos, o piloto é alvo da magia *Teletransporte* com o aprimoramento de santuário, sem custo em PM. Em seguida, o corcel começa a emitir um alarme agudo e fica imóvel por 2 turnos — no fim do segundo turno, ele explode, causando 4d6 pontos de dano de fogo e 4d6 pontos de dano de perfuração em todas as criaturas em alcance curto (Ref CD 19 reduz à metade). Uma palavra de comando pode impedir a explosão.
Piloto O corcel é mais eficiente quando controlado por um piloto, como um arcano de guerra. Pilotar exige uma ação de movimento do piloto a cada rodada e permite que o corcel use os valores de Iniciativa, Reflexos e ataque do piloto ou os seus, os que forem maiores. O piloto é considerado uma ameaça adicional para efeitos de ND.

For 5, Des 2, Con 5, Int —, Sab 0, Car –5

Perícias Atletismo +13.
Tesouro Caixa de voz (CD 18 para extrair) e gema de força (CD 18 para extrair).
Parceiro O corcel de comando é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir, e que usa Pilotagem no lugar de Cavalgar. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você ignora a penalidade por terreno difícil. *Veterano:* você pode lançar a magia *Campo de Força* (apenas o efeito básico). Se aprender essa magia, seu custo diminui em –1 PM. *Mestre:* o alcance de suas habilidades baseadas em som (como Músicas de bardo) aumenta em um passo (de curto para médio e de médio para longo).

Carruagem de Comando

Carruagem de Comando

ND 5

Construto Enorme

Iniciativa +6, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +15, **Ref** +11, **Von** +7, redução de corte, impacto e perfuração 5
Pontos de Vida 190
Deslocamento 15m (10q), sem redução por terreno difícil

Corpo a Corpo Duas pancadas +15 (2d8+10).
Cúpula de Proteção O piloto da carruagem de comando está protegido por uma cúpula protetora (como o efeito básico da magia *Campo de Força*). Se o campo for destruído, a carruagem usa sua próxima ação de movimento para refazê-lo.
Encantos de Comando Encantos fazem com que a voz do piloto possa ser ouvida a até 300m e, caso ele possua alguma habilidade baseada em voz ou som, o alcance dessa habilidade se torna longo.
Evacuação de Emergência (Completa) Se a carruagem inicia seu turno com 20 PV ou menos, o piloto é alvo da magia *Teletransporte* com o aprimoramento de santuário, sem custo em PM. Em seguida, a carruagem começa a emitir um alarme agudo e fica imóvel por 2 turnos — no fim do segundo turno, ela explode, causando 6d6 pontos de dano de fogo e 6d6 pontos de dano de perfuração em todas as criaturas em alcance curto (Ref CD 24 reduz à metade). Uma palavra de comando pode impedir a explosão.
Pernas Mecânicas A carruagem recebe +5 em testes para resistir às manobras derrubar e empurrar.
Piloto Uma carruagem é mais eficiente quando controlada por um piloto, como um arcano de guerra. Pilotar exige uma ação de movimento do piloto a cada rodada e permite que a carruagem use os valores de Iniciativa, Reflexos e ataque do piloto ou os seus, os que forem maiores. O piloto é considerado uma ameaça adicional para efeitos de ND.

For 6, Des 2, Con 6, Int —, Sab 0, Car –5

Perícias Atletismo +14.
Tesouro Caixa de voz, gema de força (CD 20 para extrair).

Dançarino de Guerra

Dançarino de Guerra

"Os malditos puristas não eram problema. Aquele louco frenético diante deles, sim!"
— Weonard de Deheon, paladino de Valkaria

Diante das formações rígidas e disciplinadas das tropas puristas, aquele bárbaro rosnador parece claramente fora de lugar. Desgarrado das tropas, move-se em acrobacias ligeiras que a vista mal acompanha, brandindo lâminas duplas velozes que deixam rastros de luz.

Antiga tradição tribal nas terras que originaram a Supremacia, o dançarino de guerra é um tipo de lutador ritualístico, treinado em uma forma elaborada de luta acrobática. Cabia a ele atuar em cerimônias de combate e sacrifício para louvar Keenn, o antigo Deus da Guerra. Hoje, após a ascensão de Arsenal, seus praticantes sobreviventes buscam não apenas preservar a antiga arte, mas também encontrar uma morte gloriosa em batalha.

A técnica de luta lembra mais uma dança tribal, os trajes e armas parecem de um bárbaro. Ainda assim, lançando-se contra o inimigo sem nenhum apego à vida, dançarinos de guerra são respeitados entre os puristas como bardos que os inspiram, como mártires que se sacrificam pela causa. Quando um dançarino morre nas linhas de frente, os soldados restantes lutam duas vezes mais.

DANÇARINO DE GUERRA — ND 4

Humanoide (humano) Médio

INICIATIVA +11, **PERCEPÇÃO** +3
DEFESA 24, **FORT** +10, **REF** +14, **VON** +6, evasão, imunidade a medo, resistência a efeitos de movimento +2
PONTOS DE VIDA 110
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Dois machados de batalha +16 (2d8+5, 19/x3).
A VIDA NÃO É SUFICIENTE PARA MIM Quando um dançarino de guerra morre em combate, cada um de seus aliados em alcance médio é tomado por um frenesi equivalente ao efeito básico da magia *Velocidade*, até o fim da cena.
MATAR É VIVER (MOVIMENTO) O dançarino entra em um estado de frenesi de combate, durante o qual pode fazer um ataque adicional sempre que executa a ação agredir. O transe termina se, ao fim da rodada, ele não tiver sido atacado nem sido alvo de um efeito hostil. *Recarga (realizar uma investida).*
VIVER É LUTAR (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando é alvo de um ataque corpo a corpo, o dançarino pode fazer um teste de Acrobacia. Ele reduz desse ataque em um valor igual ao resultado de seu teste e, se reduzir o dano a 0, pode fazer um ataque corpo a corpo contra o atacante.

FOR 4, DES 5, CON 4, INT 1, SAB –1, CAR 2

PERÍCIAS Acrobacia +12, Atletismo +8.
EQUIPAMENTO Machado de batalha x2, sapatos de camurça. **TESOURO** Padrão.

DANÇARINO DE GUERRA VETERANO — ND 6

Humanoide (humano) Médio

INICIATIVA +13, **PERCEPÇÃO** +4
DEFESA 28, **FORT** +12, **REF** +16, **VON** +8, evasão, imunidade a medo, resistência a efeitos de movimento +5
PONTOS DE VIDA 175
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Dois machados de batalha +20 (3d8+15, 19/x3).
A MORTE NÃO É SUFICIENTE PARA MEUS INIMIGOS (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando um dançarino de guerra veterano reduz os PV de um inimigo a 0 ou menos com um ataque corpo a corpo, pode executar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. O dançarino recebe +5 nesse teste de ataque e na rolagem de dano.
A VIDA NÃO É SUFICIENTE PARA MIM Quando um dançarino morre em combate, cada um de seus aliados em alcance médio é tomado por um frenesi equivalente ao efeito básico da magia *Velocidade*, até o fim da cena.
MATAR É VIVER (PADRÃO) O dançarino entra em um estado de frenesi de combate, durante o qual pode fazer um ataque adicional sempre que executa a ação agredir. O transe termina se, ao fim da rodada, ele não tiver sido atacado nem sido alvo de um efeito hostil. *Recarga (realizar uma investida).*
VIVER É LUTAR (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando é alvo de um ataque corpo a corpo, o dançarino pode fazer um teste de Acrobacia. Ele reduz desse ataque em um valor igual ao resultado de seu teste e, se reduzir o dano a 0, pode fazer um ataque corpo a corpo contra o atacante.

FOR 4, DES 5, CON 4, INT 1, SAB –1, CAR 2

PERÍCIAS Acrobacia +16, Atletismo +9.
EQUIPAMENTO Machado de batalha x2, sapatos de camurça aprimorados. **TESOURO** Padrão.

Equipamento Purista

Embora o equipamento empregado pelos puristas seja de ótima qualidade, é bastante difícil vendê-lo. Puristas obviamente não enxergam com bons olhos quem comercializa suas armas e armaduras, enquanto em outros lugares, por desprezo ou por temor, muitas pessoas não querem lidar com esse tipo de material. Por isso, itens de puristas são vendidos por um quarto do preço, não pela metade.

PURIFICADO

"Usaram até os reféns! Que Arsenal me dê forças quando eu encontrar os responsáveis."
— Sir *William, o Cavaleiro da Alvorada*

Mesmo à distância, o pequeno hynne parece ter sido brutalmente torturado. Não diz nada, mas os olhos molhados e cheios de medo imploram ajuda.

Este título absurdamente cruel é empregado pela Supremacia para designar não humanos forçados a abordar forças inimigas, transportando artefatos mortais em seus corpos. Quando heróis decidem acolher um prisioneiro fugitivo, podem na verdade estar tomando a última decisão de suas vidas.

Um purificado é um não humano com uma gema implantada cirurgicamente dentro do peito. Essa pedra contém energias poderosas e encantos astutos — é essencialmente uma armadilha mágica. Quando se aproxima de qualquer outro não humano, causa uma detonação capaz de rivalizar com a maior magia *Bola de Fogo*, matando o portador e todos à volta.

Os inventores da Supremacia empregam as táticas mais desumanas para evitar que os inimigos percebam a armadilha. Muitos purificados são mutilados de formas que não consigam avisar seus salvadores — ter a língua arrancada é o mais comum. Outros, após lavagem cerebral, não sabem que trazem consigo o explosivo. E outros sabem, mas não têm escolha; estão sendo chantageados com as vidas de entes queridos.

Podem ser encontrados sozinhos, em duplas ou infiltrados em pequenos grupos de "fugitivos" (que não ativam a gema).

Apesar do perigo extremo, é possível para um conjurador ou inventor habilidoso extrair a gema e salvar a vítima. Assumir ou não esse risco imenso estará entre as decisões mais difíceis para quaisquer aventureiros em campanha contra os puristas.

Purificado — ND 2

Humanoide (hynne) Pequeno

Iniciativa +5, **Percepção** +2
Defesa 10, **Fort** +3, **Ref** +4, **Von** +0, imunidade a efeitos mentais
Pontos de Vida 9
Deslocamento 6m (4q)

Cicatrizes Amordaçantes Por mais que tente, o purificado não consegue alertar outras pessoas de sua condição. Qualquer tentativa do purificado de fazer isso requer que o interlocutor passe em um teste de Intuição (CD 25). Se falhar, ele não entende o que o purificado tentou comunicar durante a rodada.

Gema da Purificação Quando o purificado chega a 3m ou menos de um não humano, a gema começa a brilhar e zunir durante 3 turnos. Ao fim do terceiro turno ela explode, matando o purificado e causando 6d6 pontos de dano de essência em todas as criaturas em alcance curto. A gema pode ser desativada com uma ação completa e um teste de Ladinagem ou Misticismo (CD 20), mas uma falha a detona imediatamente. Caso outra gema esteja no alcance da explosão, ela também se ativa e explode no próximo turno do seu purificado.

For 0, Des 2, Con 1, Int 0, Sab –1, Car 2

Perícias Diplomacia +7, Enganação +7.
Tesouro Nenhum.

Soldado Blindado

"Meus golpes não passam por suas placas. Perdão, Khalmyr!"
— Carmine Reddington, falecido herói de guerra

Na vanguarda das forças puristas, a primeira linha de defesa parece formada por soldados em armaduras completas e escudos imensos, tão pesados que um humano adulto comum mal se moveria sob tanto metal.

Soldados blindados têm exatamente o propósito que parecem ter. Atuam como uma muralha viva para investir contra as forças inimigas enquanto protegem unidades capazes de atacar à distância, sobretudo arcanos de guerra.

A técnica metalúrgica usada nessas couraças é impressionante; cada peça é impecavelmente ajustada ao usuário, que também recebe treino extensivo para se mover em condições tão severas. Por essa razão, armaduras e escudos tomados de soldados abatidos são inúteis para outros personagens, portando-se como peças normais ou até perigosas; fala-se da famosa "mordida da armadura", quando um não purista faz um movimento errado vestindo uma destas, e as bordas metálicas cortam fundo sua carne.

Soldado Blindado — ND 5

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +7
Defesa 32, **Fort** +15, **Ref** +6, **Von** +14, redução de dano 5/mágico
Pontos de Vida 135
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Martelo de guerra +16 (2d8+12, x3).

Soldado Blindado

Empurrão (Movimento) O soldado blindado faz uma manobra empurrar (teste +16) contra um alvo adjacente, mas não pode se mover junto com o alvo e sofre –5 na Defesa até o início de seu próximo turno.

Prontidão (Reação) Sempre que um inimigo entra ou sai por conta própria do alcance pessoal do soldado, o soldado pode fazer um ataque adicional contra essa criatura. Se acertar, além de causar dano, deixa o alvo imóvel até o início de seu próximo turno.

For 3, Des 1, Con 4, Int 1, Sab 1, Car 0

Equipamento Armadura completa, escudo pesado reforçado, martelo de guerra pungente, *poção de Curar Ferimentos* (2d8+2) x2. **Tesouro** Padrão.

Companhia Blindada de Elite

ND 9

Humanoide (humano) Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +9

Defesa 41, **Fort** +17, **Ref** +8, **Von** +16, redução de dano 5/mágico

Pontos de Vida 275

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo [Bando] Martelo de guerra +27 (2d8+12, x3).

Empurrão (Movimento) A companhia blindada de elite usa a manobra empurrar (teste +32) contra um alvo adjacente, mas não pode se mover junto com ele e sofre –5 na Defesa até o início de seu próximo turno.

Prontidão (Reação) Sempre que um inimigo entra ou sai por conta própria do alcance pessoal da companhia, ela pode fazer um ataque adicional contra essa criatura. Se acertar, além de causar dano, deixa o alvo imóvel até o início de seu próximo turno.

For 3, Des 1, Con 4, Int 1, Sab 1, Car 0

Equipamento Armadura completa, escudo pesado reforçado, martelo de guerra pungente (1d6 de cada), *poção de Curar Ferimentos* (2d8+2) x2d6. **Tesouro** Padrão.

O Exército Purista

"Eu vi aquelas botas odiosas marchando sobre o Reinado e jamais deixarei que isso volte a acontecer!"

— Sir *Savir, humano cavaleiro do Exército do Reinado*

Maior rival do Reinado, a Supremacia Purista possui um exército profissional composto pelos soldados mais bem treinados e equipados de Arton. Isso não é surpresa, pois o militarismo sempre esteve no âmago da cultura do reino. Nas grandes cidades, quartéis ocupam o papel de centros cívicos, com boa parte da população trabalhando no exército ou para ele. Já nas vilas do interior, homens e mulheres reúnem-se em salões de guerreiros e partem em saques. De uma forma ou de outra, no Exército com uma Nação a sociedade gira em torno da guerra.

Ódio Puro

Puristas passam por um processo de doutrinação no qual aprendem a obedecer ordens sem questionar e a odiar todas as raças não humanas. Um purista recebe +5 em testes de Vontade quando está seguindo ordens de um superior (qualquer purista com ND maior) e +2 em rolagens de dano contra humanoides não humanos.

A estrutura básica do Exército Purista é o batalhão, com cem soldados e comandado por um sargento-mor. Em missões pequenas, um batalhão pode ser dividido em grupos de assalto, formados por dez homens ou mulheres e liderados por um sargento. Dez batalhões formam um grande batalhão, com mil membros e comandado por um capitão-baluarte. Cinco grandes batalhões formam uma arma, com cinco mil soldados e comandada por um coronel. Quatro armas formam um arsenal, com vinte mil membros e comandado por um lorde general.

Os batalhões básicos são formados por soldados de infantaria pesada, mas também há batalhões especializados de vários tipos. Os mais comuns são os de besteiros e os de cavaleiros, mas também há os raros e temidos batalhões de magos, especializados em feitiços de destruição em massa, e os de engenheiros, especializados em invenções de goblins escravizados, de autômatos de ferro a bombas explosivas.

Na Guerra Artoniana, o Exército Purista possuía seis arsenais, totalizando um efetivo de 120 mil soldados. Acredita-se que ele ainda não voltou à sua força máxima, mas espiões do Reinado sabem que a Supremacia está recrutando e treinando novos soldados. Quanto tempo até ela estar preparada para uma nova guerra, ainda é algo sobre o que se pode apenas especular.

Comandante

Hermann Von Krauser é o comandante absoluto do Exército Purista. Tendo estudado todos os manuais artonianos de estratégia militar — e tendo escrito alguns ele mesmo —, Von Krauser possui conhecimento incomparável sobre a arte da guerra. Ele não detém o título de General Supremo à toa.

SOLDADO SUPERIOR

"Ele luta seminu, mas as lâminas quebram ao golpeá-lo! Que tipo de monstro os puristas criaram?"
— Ghilbert de Bielefeld, humano guerreiro

Em meio às forças puristas, chama a atenção ver um combatente sem armas ou armadura, de peito nu. Ele parece tão alto, musculoso e flexível quanto humanamente possível, talvez mais. Seu olhar é frio, duro e inclemente. Quando os outros soldados abrem caminho para sua passagem, sem sequer oferecer cobertura, fica claro que ele é o homem mais perigoso neste campo de batalha.

Criado a partir de experimentos conduzidos pela Supremacia — e que custaram as vidas de incontáveis cobaias —, o soldado superior é aquilo que os puristas acreditam ser o protótipo do "humano perfeito", o passo seguinte em sua busca pela hegemonia mundial.

O soldado superior não "nasce" — ele é cultivado em um grande tanque de substâncias alquímicas bombardeado com energias arcanas. As fórmulas e procedimentos para sua criação estão entre os segredos mais bem guardados pela Supremacia; o próprio soldado não sabe de onde veio, nem tem interesse em saber. Ele existe apenas para seguir as ordens de seus comandantes com perfeição impecável. Nenhum argumento, nenhuma emoção, nenhuma dor podem demovê-lo.

Apesar do aspecto absolutamente humano, o soldado superior é forte como um gigante e sólido como um golem, além de ágil como uma pantera. Seus punhos causam mais estrago que as melhores espadas, embora ele também use armas quando necessário. De tão resistente, parece quase imune a todas as formas de ataques e magias.

Por serem poucos (sua produção parece ser extremamente custosa), soldados superiores são designados para as missões mais importantes. Apenas os mais experientes grupos de aventureiros poderiam derrotar um destes — o que, até o presente momento, ainda não aconteceu.

Soro Supremo

Um personagem de posse do corpo de um soldado superior pode tentar extrair uma fração do soro que concede a ele seu poder. Isso é um teste estendido de Ofício (alquimista) com CD 40 em que o personagem precisa obter 5 sucessos antes de 3 falhas. Cada teste representa um dia de trabalho. Se passar, o personagem obtém uma dose de soro supremo. Se falhar, arruína a amostra e não pode mais tentar com este corpo. Ingerir uma dose do soro supremo aumenta permanentemente Força, Destreza ou Constituição (escolhido na fabricação do soro) em +1. Um personagem só pode se beneficiar de uma dose de soro supremo.

Além de ser um segredo muito bem guardado pelos puristas, o soro supremo é um composto extremamente volátil, preparado para um indivíduo específico. Por esta razão, não é encontrado à venda.

Soldado Superior

ND 17

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +26, **Percepção** +18, visão no escuro
Defesa 50, **Fort** +28, **Ref** +28, **Von** +20, imunidade a doenças, efeitos mentais, medo e veneno, redução de corte, impacto e perfuração 15
Pontos de Vida 1.080
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Ataque desarmado x4 +47 (2d12+30, 17/x3).
Golpes Penetrantes Os ataques desarmados do soldado superior podem causar dano letal ou não letal e ignoram 10 pontos de redução de dano do alvo.
Mestre de Manobras O soldado recebe +10 em testes de manobras. Além disso, uma vez por rodada, quando acerta um ataque desarmado, o soldado pode fazer uma manobra de combate (teste +57) contra a criatura atingida como uma ação livre.
Super Soldado Quando o soldado é reduzido a 570 PV ou menos, entra em um frenesi de combate. Seus ataques mudam para ataque desarmado x4 +57 (3d12+30, 17/x3), sua Defesa se torna 60, seu deslocamento aumenta para 18m e ele passa a poder executar uma ação padrão adicional por turno. Entretanto, ele se torna vulnerável a todos os tipos de dano e sofre –5 em Vontade.

For 7, Des 7, Con 7, Int 3, Sab 2, Car –1

Perícias Acrobacia +26, Atletismo +26.
Equipamento *Cinto do campeão*, *faixas do pugilista*, manoplas de adamante. **Tesouro** Padrão, mais ingredientes para uma dose de soro supremo (veja a caixa de texto).

Capitão-Baluarte*, Cavaleiro do Leopardo Sangrento*, Colosso Supremo*, Golem de Bronze, Golem de Ferro, Recruta Purista*, Sacerdote de Guerra, Sargento-Mor*, Soldado Mecânico, Soldado Purista*.

REINO DOS MORTOS

No passado, Aslothia foi um reino como os demais. Oprimido por um tirano, intolerante com a magia, mas ainda um país como outros. Uma terra para os vivos. Hoje, não mais.

O Reino da Magia Proibida tinha esta alcunha por sua sistemática perseguição a todo tipo de conjuradores arcanos. Contudo, o que era alardeado pela regência como uma honrada caçada a "bruxos perigosos" não passava de um plano vilanesco. Debaixo do nariz do Reinado, o Conde Ferren Asloth era ele próprio um necromante poderoso, secretamente roubando os poderes dos arcanistas capturados. Após décadas de encarceiramento e matança, após derramar sangue de incontáveis magos, o regente enfim alcançou seu intento. Realizou um ritual mítico, jamais tentado, conhecido apenas em lendas. Transformou-se em algo jamais visto na face de Arton, algo mais poderoso que vampiros, múmias ou liches. Algo que a própria Tenebra nunca se atreveu a criar. O senhor absoluto da morte em vida. Um arquilich.

A terrível mudança não se limitou ao próprio conde. Derramou-se para fora das muralhas, espalhou-se pelo reino. Conspurcou paisagens, transformou castelos em masmorras, povoados em cemitérios, campos exuberantes em pântanos enevoados. Escureceu o céu para sempre, tudo ficou cinzento e sombrio. Despertou todo tipo de abominação — esqueletos e zumbis sendo apenas as mais conhecidas. Dali em diante, tudo que era macabro e decrépito prosperou; aqueles que ainda vivem, ou embrutecem corpo e alma para desafiar o horror, ou apenas sobrevivem como gado miserável para os monstros.

ALZERAS

"Wynna tenha piedade! Então os magos de Aslothia acabaram assim?"

— Rositta de Wynlla, humana arcanista

O vulto em manto branco esvoaçante é bem mais alto que um humano. Sob o capuz, em vez de rosto, traz uma runa arcana que brilha intensa. Das mangas emergem braços longos e macilentos com mãos de dedos compridos, esqueléticos. Uma delas sustenta um grande tomo aberto, levitando pouco acima da palma; de suas páginas emergem filamentos de fumaça sinistra que adquirem formas enigmáticas, macabras.

Este ser sobrenatural teria surgido a partir da cólera dos magos assassinados por Ferren Asloth, despejando magias mortais contra praticamente tudo que encontram.

A partir de seu grimório profano, o alzeras conjura versões perigosas de magias normalmente fracas ou até inofensivas — a pura força de seu ódio deturpa suas conjurações. Tudo aquilo que conjura, além de causar efeito normal, também inclui espinhos, estilhaços ou farpas. Assim, uma simples magia de *Leque Cromático* não apenas ofusca ou atordoa, mas também fere com explosões, enquanto uma *Teia* aprisiona ao mesmo tempo em que estrangula a vítima.

Dizem ser possível argumentar com o alzeras, acalmar sua cólera e fazer com que interrompa o combate. Alguns aventureiros já teriam conseguido, mas não há certeza sobre como foi feito. Alguns apenas declararam não ser aliados de Ferren. Outros foram confrontados com algum enigma, revelado em imagens ou palavras na fumaça que emana do livro. Houve também raras vezes em que a criatura surgiu sem intenções hostis, para revelar pistas vitais a heróis em missões contra o rei necromante.

ALZERAS — ND 11

Morto-vivo Médio

Iniciativa +18, **Percepção** +16, visão no escuro
Defesa 29, **Fort** +11, **Ref** +18, **Von** +24, imunidade a atordoado e medo, incorpóreo, resistência a magia +5
Pontos de Vida 385
Deslocamento voo 12m (8q)

Pontos de Mana 130
Contramágica Aprimorada (Reação) Uma vez por rodada, o alzeras faz uma contramágica.
Conjuração Odiosa (Livre, 2 PM) Quando lança uma magia, o alzeras pode impregná-la com ódio. Criaturas que falhem na resistência contra a magia sofrem 4d8+4 pontos de dano de corte, impacto ou perfuração (à escolha do alzeras).
Magias Como um mago de 13º nível (CD 33).
• *Amarras Etéreas (Padrão, 6 PM)* Três laços de energia surgem e se enroscam em uma criatura em alcance médio, deixando-a agarrada (Ref evita). A vítima pode tentar se livrar, gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo. Se passar, destrói um laço, mais um laço adicional para cada 5 pontos pelos quais superou a CD. Cada laço também pode ser atacado e destruído (Defesa 10, 10 PV, RD 5 e imunidade a dano mágico). Um laço destruído causa 1d8+1 pontos de dano de essência na

criatura amarrada. Se todos os laços forem destruídos, a magia é dissipada. Os laços afetam criaturas incorpóreas.
- *Armadura Arcana (Reação, 10 PM)* Quando sofre um ataque, o alzeras recebe +9 na Defesa contra esse ataque.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O alzeras escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Imobilizar (Padrão, 6 PM)* Até duas criaturas em alcance curto ficam paralisadas (Von muda para lenta). A cada rodada, a vítima pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade. Se passar, liberta-se do efeito.
- *Leque Cromático (Padrão, 6 PM)* Criaturas em um cone de 4,5m ficam atordoadas por 1 rodada (apenas uma vez por cena, Von anula) e ofuscadas.
- *Marionete (Padrão, 10 PM, sustentada)* O alzeras controla as ações físicas de uma criatura em alcance médio. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada.
- *Raio do Enfraquecimento (Padrão, 8 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto ficam exaustas (Fort muda para fatigado).
- *Selo de Mana (Padrão, 6 PM)* Um selo mágico se manifesta em uma criatura adjacente até o fim da cena. Sempre que ela fizer qualquer ação que gaste PM, deve fazer um teste de Vontade. Se passar, a ação funciona. Se falhar, a ação não tem efeito, mas os PM são gastos mesmo assim.
- *Sussurros Insanos (Padrão, 3 PM)* Um humanoide em alcance curto fica confuso (Von anula).
- *Teia (Padrão, 2 PM)* O alzeras cria um cubo de terreno difícil de 6m em alcance curto. Criaturas na área, ou que comecem seu turno em seu interior, ficam enredadas e imóveis (Ref evita). Uma criatura pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

For —, Des 4, Con 2, Int 6, Sab 2, Car 3

Perícias Furtividade +18, Intuição +11, Misticismo +25.

Tesouro Tomo do rancor.

Alzeras

Cemitério Vivo

"Sim, eu disse que podia esconjurar mortos-vivos, mas não um maldito cemitério inteiro!"
— Leofred de Valkaria, humano clérigo

O gigante rochoso e vagamente humanoide, sem feições, avança a passos estrondosos — lembrando um imenso elemental da terra. Mesmo à distância, vocês podem sentir uma intensa aura maligna, emanando ódio e morte. Conforme se aproxima, contudo, o monstro revela um horror ainda maior: seu corpo não é feito de rocha ou solo, mas de lápides e cadáveres.

Um dos monstros mais perigosos e temidos em toda Aslothia, o cemitério vivo é um ser imenso, feito de terra, tumbas, lápides, caixões, estátuas e restos mortais humanos. Surge a partir de um cemitério conspurcado e animado por um espírito muito poderoso, possivelmente um antigo herói ou vilão épico. Como outros mortos-vivos incapazes de se libertar de antigos rancores ou vinganças, ele está aprisionado a este mundo — sua passagem para os reinos dos deuses negada para sempre. Invejando e odiando os que ainda vivem, a criatura existe apenas para aumentar

o próprio tamanho absorvendo corpos falecidos, sejam antigos ou frescos. Na falta, matará para obtê-los; em Aslothia e outros pontos do continente, há histórias sobre aldeias inteiras arrasadas por um destes monstros.

O cemitério vivo luta esmurrando com punhos descomunais, então absorvendo os inconscientes ou mortos — estes são devorados por um caixão que se abre em seu peito, como uma bocarra faminta. A criatura emana uma aura de profanação intensa que mesmo aqueles sem poder mágico podem sentir, como um arrepio macabro nos ossos. Sua proximidade reduz os poderes curativos dos clérigos. Ainda, aqueles que acabam absorvidos não perdem apenas seus corpos, mas também suas almas; será impossível ressuscitar a vítima até que a criatura seja destruída.

CEMITÉRIO VIVO

ND 17

Morto-vivo Colossal

Iniciativa +13, **Percepção** +14, percepção às cegas (médio), visão no escuro
Defesa 54, **Fort** +35, **Ref** +12, **Von** +24, imunidade a atordoado e medo, redução de dano 10, resistência a magia +5
Pontos de Vida 1.125
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Quatro pancadas +49 (4d10+40 mais 2d8 trevas).
Adquirir Cadáver (Movimento) O cemitério vivo agarra um humanoide inconsciente ou morto ao seu alcance.
Aura de Profanação O cemitério exala uma aura de poeira carregada de energia negativa. Qualquer criatura viva que entre em um raio de 9m do cemitério, ou inicie seu turno nesta área, sofre 5d8+20 pontos de dano de trevas e recebe imunidade a cura mágica por 1 rodada (Fort CD 44 reduz à metade e evita a imunidade a cura).
Finalmente Livres Quando o cemitério é destruído, ele se desmancha em um amontoado de terra, tumbas e corpos. Todas as criaturas absorvidas há menos de uma semana retornam à vida, mas os espíritos dos corpos consumidos há mais tempo se levantam como mortos-vivos amargurados e furiosos, gerando 1d4+1 falanges (*Tormenta20*, p. 298). Essas falanges agem normalmente a partir da rodada seguinte, na iniciativa original do cemitério.
Herança Profana Quando o cemitério é destruído, uma esfera de 500m ao redor do espaço onde ele foi derrotado se torna corrompida por um ano. Enquanto a área estiver corrompida, criaturas vivas dentro dela não recuperam pontos de vida por efeitos mágicos e sofrem 2d8+2 pontos de dano de trevas por rodada. Uma magia *Consagrar* com o aprimoramento permanente remove essa corrupção.
Tumba Viva (Movimento) Se começar seu turno agarrando um humanoide Grande ou menor, inconsciente ou morto, o cemitério abre um espaço em seu peito e coloca a criatura em seu interior, absorvendo-a. Ao fazer isso, ele ganha 20 PV temporários por nível da criatura. Uma criatura absorvida dessa forma só pode ser libertada com a destruição do cemitério.

For 13, Des –1, Con 10, Int —, Sab 1, Car 2

Tesouro Dobro.

Cemitério Vivo

Chacal-Zumbi

"Imploro seu perdão, Mãe Noite, mas suas crias ameaçam meus companheiros."
— Azael Slywitch, elfo-do-céu clérigo de Tenebra

A matilha numerosa rosna à volta. Não demora até que vocês percebam, não se tratam de canídeos comuns; têm a pelagem rasgada em vários pontos, expondo ossos e carne putrefata. Os olhos são vazios, esbranquiçados. Não resta dúvida, os animais malditos são movidos pela fome insaciável dos não vivos.

Chacais-zumbi são apenas uma entre várias espécies animais transmutadas pelo poder necromântico de Aslothia, transformadas em monstros assassinos. Rastreiam, caçam e matam para comer, assim como canídeos comuns — exceto que são mais ferozes e sua fome nunca acaba.

Ainda que um ou outro chacal solitário às vezes espreite um viajante, isso é um evento raro. Estes monstros atacam sempre em bandos, usando as mesmas táticas dos lobos; farejam e perseguem a vítima buscando cercá-la, para flanquear e atacar pontos vulneráveis. Por não precisarem de sono ou descanso, são também capazes de perseguir seus alvos por dias e noites seguidos, sem deixar que descansem, até ficarem exaustos demais para se defender.

Histórias locais dizem que basta uma mordida do chacal para transformar alguém em zumbi. Existe alguma verdade no rumor: a mordida muito infecciosa pode adoecer a vítima, até mesmo levar à morte — nesse caso, trazendo-a de volta como um cadáver ambulante.

Chacal-Zumbi — ND 2

Morto-vivo Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +5, faro, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +7, **Ref** +13, **Von** +2
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d6+8, 19, mais doença).
Doença Uma criatura mordida por um chacal é exposta à doença febre necrótica (Fort CD 16 evita).
Matilha Zumbi O chacal-zumbi recebe +1 em testes de perícia para cada outro morto-vivo aliado em alcance curto.
Fraqueza Zumbi O chacal-zumbi sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seu cérebro (Defesa 29).

For 2, Des 3, Con 3, Int —, Sab 0, Car –1

Perícias Furtividade +6, Sobrevivência +8.
Tesouro Nenhum.

Chacal-Zumbi

Mercenário de Aslothia

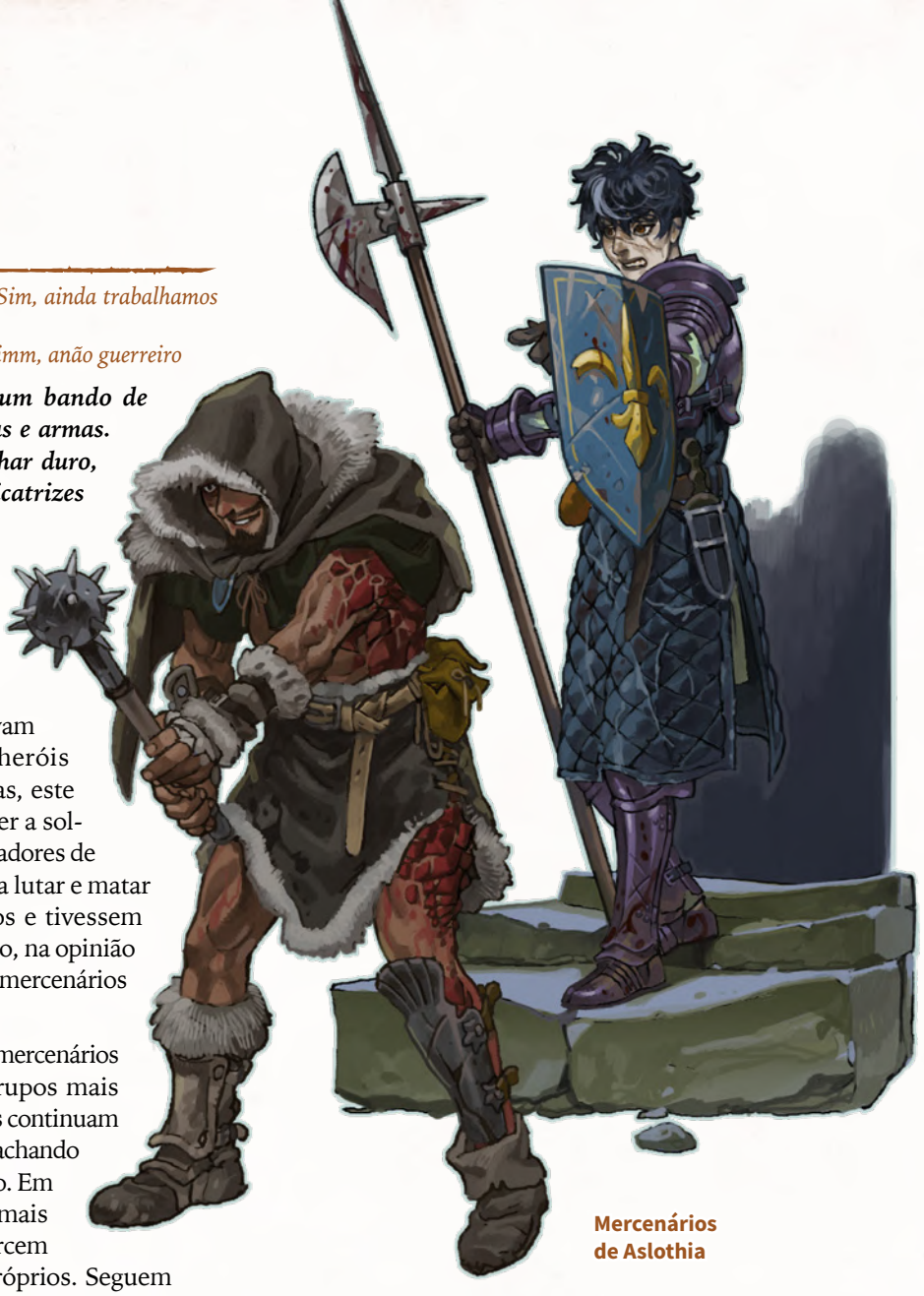
"Sim, Asloth agora é um maldito lich. Sim, ainda trabalhamos para ele. Algum problema?"

— Solvarimm, anão guerreiro

Poderiam ser confundidos com um bando de guerreiros quaisquer, variados em raças e armas. Mas algo parece diferente. Talvez o olhar duro, habituado a atrocidades. Talvez as cicatrizes em excesso. Ou talvez as armaduras imundas de sangue, tanto antigo quanto recente.

Muito antes da transformação profana, Aslothia já era infame por toda Arton como reduto de mercenários. Enquanto outras nações conservam exércitos próprios, ou contratam heróis confiáveis para missões mais perigosas, este reino sempre teve a tradição de recorrer a soldados de aluguel, capangas de elite, caçadores de recompensa — enfim, tipos dispostos a lutar e matar por dinheiro. Enquanto fossem pagos e tivessem regalias, eram leais a Ferren. Além disso, na opinião de alguns, não há muita diferença entre mercenários e aventureiros.

Hoje, no Reino dos Mortos, muitos mercenários simplesmente fugiram. Apenas os grupos mais embrutecidos, impiedosos e desalmados continuam servindo a este novo e macabro mestre, achando seu ouro tão bom quanto qualquer outro. Em boa parte do reino, sobretudo terras mais afastadas da capital, são eles que exercem a lei — brutal e bárbara como eles próprios. Seguem gozando de privilégios da coroa, ficando com boa parte de qualquer pilhagem, torturando e matando quando bem entendem. Se antes sua reputação já não era exemplar, hoje um mercenário de Aslothia não é considerado muito melhor que um purista. Ou um demônio.



Mercenários de Aslothia

Mercenário de Aslothia — ND 3

Monstro (lefou) Médio

Iniciativa +1, **Percepção** +1
Defesa 20, **Fort** +14, **Ref** +4, **Von** +9, resistência a magia e medo +5
Pontos de Vida 21
Deslocamento 9m (6q)

For 3, Des 0, Con 2, Int –1, Sab 0, Car 0

Corpo a Corpo Maça +16 (1d8+12, x3).
Inescrupuloso O mercenário recebe +2 em testes de ataque e +1d6 em rolagens de dano contra criaturas flanqueadas, sob efeito de alguma condição ou que sigam algum código de conduta (como Código de Honra ou Código do Herói).

Perícias Atletismo +6, Intimidação +5.
Equipamento Gibão de peles, maça. **Tesouro** Padrão.

Líder Mercenário de Aslothia — ND 5

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +5, **Von** +11, imunidade a medo, resistência a magia +5
Pontos de Vida 200
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Alabarda +17 (1d10+26, x3) ou espada curta x2 +17 (1d6+16, 19).
Capangas Descartáveis (Reação) Uma vez por rodada, o líder mercenário pode fazer com que um aliado adjacente

sofra dano de um ataque ou habilidade em vez dele próprio. Se a criatura morrer com esse dano, o líder pode fazer um ataque corpo a corpo contra o agressor. O alvo desse ataque é considerado desprevenido.

Inescrupuloso O mercenário recebe +2 em testes de ataque e +1d6 em rolagens de dano contra criaturas flanqueadas, sob efeito de alguma condição ou que sigam algum código de conduta (como Código de Honra ou Código do Herói).

For 4, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 1, Car 1

Perícias Atletismo +8, Intimidação +7.
Equipamento Alabarda cruel, brunea, escudo leve, espada curta. **Tesouro** Padrão.

MORGUE'RAZ

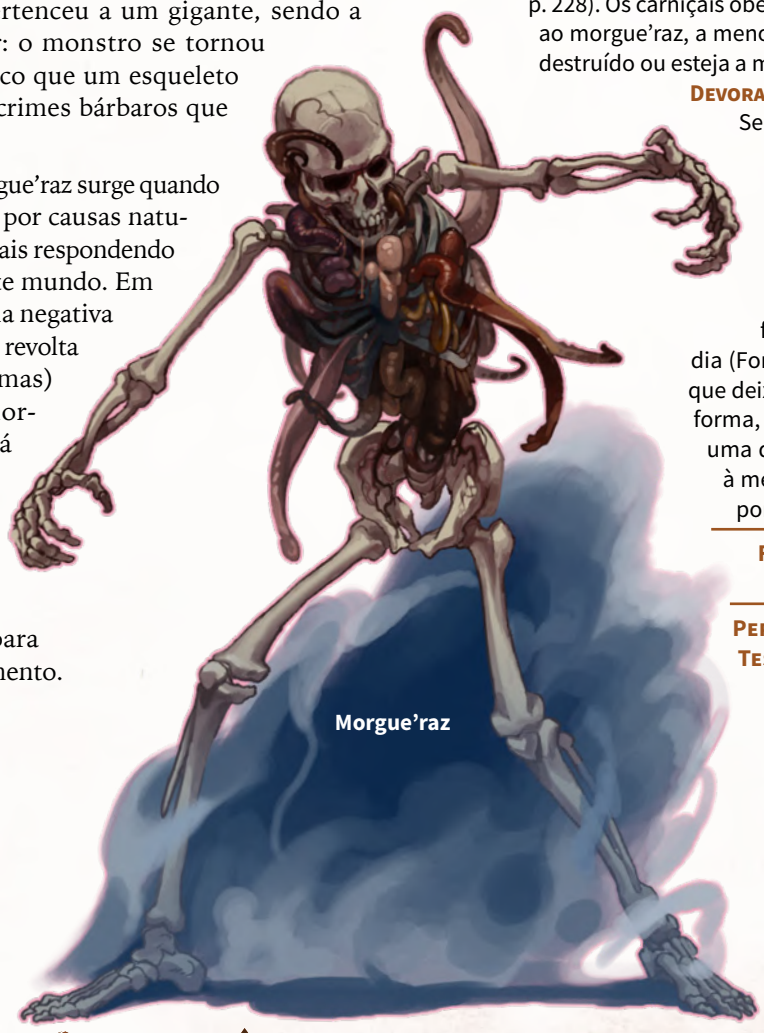
"Danem-se os esqueletos, dane-se que sejam centenas! O que é AQUILO com eles?"

— Drullmath, suraggel lutador

A coisa lembra um grande esqueleto humanoide, que poderia ter pertencido a um gigante. Na ampla caixa torácica, vocês podem ver uma massa de vísceras sangrentas e pulsantes, agitadas como serpentes, como se pudessem a qualquer momento escapar através das costelas para agarrar suas vítimas.

Também conhecido apenas como "morgue", este esqueleto nunca pertenceu a um gigante, sendo a verdade muito pior: o monstro se tornou maior e mais maléfico que um esqueleto comum devido aos crimes bárbaros que praticou em vida.

Diz-se que o morgue'raz surge quando um assassino morre por causas naturais em Aslothia, jamais respondendo por seus crimes neste mundo. Em casos assim, a energia negativa ambiente (ou talvez a revolta de suas antigas vítimas) o reergue como morto-vivo. Ele seguirá vagando, privado do descanso eterno, apenas procurando novas vítimas — ou alguém poderoso o bastante para acabar com seu tormento.



Morgue'raz

O morgue'raz não tem lembranças de sua vida pregressa, exceto as ocasiões em que matou. Embora sua inteligência seja limitada, ele utiliza esses conhecimentos para emboscar os alvos seguintes. Pode se juntar a grupos de esqueletos e zumbis comuns; usará os tentáculos para imobilizar e enfraquecer a vítima, deixando-a mais vulnerável ao bando. Também costuma aguardar para atacar próximo de criaturas ou armadilhas que não o afetam, como areia movediça ou predadores carnívoros sem interesse em devorá-lo.

MORGUE'RAZ — ND 9

Morto-vivo Grande

Iniciativa +11, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 34, **Fort** +21, **Ref** +15, **Von** +9, imunidade a medo
Pontos de Vida 378
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +27 (1d8+18, 19) e tripas-tentáculos +27 (1d6+18 perfuração, 19).
Agarrar Aprimorado (Livre) Tripas-tentáculos (teste +29).
Aura de Fedor Qualquer criatura que entre em um raio de 9m do morgue'raz, ou inicie seu turno nesta área, fica enjoada por 1d4 rodadas (Fort CD 26 evita).
Criar Lacaios Criaturas mortas por um morgue'raz se erguem uma semana depois da morte como carniçais (veja p. 228). Os carniçais obedecem instintivamente ao morgue'raz, a menos que ele já tenha sido destruído ou esteja a mais de 10 quilômetros.
Devorar por Dentro (Padrão) Se o morgue'raz iniciar seu turno agarrando uma criatura, tripas-vermes se alojam na vítima, causando o dano da tripa-tentáculo. Além disso, a vítima fica fraca até o fim do dia (Fort CD 26 evita). Sempre que deixar um alvo fraco dessa forma, o morgue'raz recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano causado por esta habilidade.

For 8, Des 3, Con 4, Int –1, Sab 0, Car 0

Perícias Furtividade +11.
Tesouro Nenhum.

WISPHAGO

"Não adianta! Minhas magias não exercem efeito. Não, pior que isso: elas o estão alimentando!"

— Allaza, qareen arcanista

Parecendo saído de um pesadelo, o monstro é grande como uma carruagem. Lembra um centauro muito robusto, com patas atarracadas e cabeça pequena, selada em carapaça escura. Em vez de braços, tem longos tentáculos segmentados com muitas patas, como imensas centopeias, terminando em cabeças com mandíbulas famintas em vez de mãos.

Dizem que este monstro surgiu como um subproduto do ritual profano que transformou Aslothia. Assim como Ferren tomou o poder de incontáveis magos, o wisphago também pode drenar poder de magias conjuradas contra ele, ou que estejam ativas à sua volta. O monstro ataca qualquer ser inteligente, mas é especialmente atraído por arcanistas e outros conjuradores, buscando destruí-los ou absorver suas magias.

O wisphago é um ser solitário, refugiado nas profundezas de alguma masmorra, ou vagando por Aslothia em busca de vítimas. Diz-se que suas ações são caóticas, sem qualquer inteligência — mas também correm rumores de que wisphagos são controlados por Ferren e seus generais, levados a atacar acampamentos de heróis que incluam arcanistas. Também podem ser encontrados rondando templos e tumbas antigas; é possível que suas mentes diminutas tenham, um dia, pertencido a pessoas vivas.

WISPHAGO ND 8

Morto-vivo Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +11, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +8, **Von** +15, imunidade a confusão, resistência a magia +5
Pontos de Vida 344
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Duas mordidas +26 (1d8+12, 19).
Devorar Magia Quando o wisphago passa em um teste de resistência contra uma magia arcana por 5 ou mais, devora essa magia; ela é anulada e ele recebe uma quantidade de PV temporários cumulativos igual ao total de PM gastos na magia.
Faro para Magos O wisphago recebe um bônus de +10 em testes de Sobrevivência para rastrear criaturas que tenham lançado uma magia arcana na última semana.
Fome de Mana Uma criatura atingida pela mordida do wisphago perde 1d4 PM.

Wisphago

Vomitar Magia (Padrão) O wisphago lança uma magia que tenha devorado durante o último mês com Devorar Magia (CD 24). Ele não precisa pagar nenhum custo da magia e pode aplicar seus aprimoramentos (limitado a 10 PM de custo total da magia). Ele só pode lançar cada magia devorada uma vez. O wisphago começa o encontro com 1d6 magias arcanas de 1º círculo e 1d4 magias arcanas de 2º círculo.

For 6, Des 4, Con 5, Int –2, Sab 3, Car 1

Perícias Atletismo +14, Sobrevivência +16.

Tesouro 1d6+2 dentes de wisphago (CD 23 para extrair).

LICH

"Um reino onde os nobres são liches. Liches! Como os deuses permitem tal ignomínia?"

— Bradney Tar, humano clérigo de Tanna-Toh

A figura sombria veste um manto tradicional de arcanista que pode ter sido luxuoso há tempos, mas hoje se encontra em farrapos. Suas partes visíveis também podem, outrora, ter sido humanas; hoje são ressequidas, mumificadas, incompatíveis com a vida. Em vez de rosto, exibe uma face cadavérica e enegrecida de esqueleto, com luzes vermelhas brilhando nas órbitas.

Liches são talvez os mortos-vivos mais poderosos e temidos de Arton, por sua altíssima inteligência e habilidades de conjuração extremas. Enquanto um arcanista normal pode ser fisicamente frágil, liches superam essa fraqueza somando proteções mágicas robustas às imunidades sobrenaturais dos mortos-vivos. Ainda, sua alma fica abrigada fora do corpo, em local seguro — garantindo o retorno da criatura em caso de destruição. Por tudo isso, derrotar um lich por completo está entre as missões mais difíceis para qualquer grupo de aventureiros.

Nem todos os liches são malignos, mas a maioria é. Os próprios procedimentos para a transformação podem, não raras vezes, envolver rituais profanos e sacrifícios de vítimas. Além disso, embora mantenham a mesma inteligência e memórias que tinham em vida, quanto mais tempo nessa condição, menor seu apreço pelo conforto ou pela dignidade dos vivos. Alguns dizem que eles simplesmente enlouquecem; para outros, incluindo eles próprios, liches transcendem os padrões de moralidade que limitam seres viventes.

A conversão em lich é um processo extremamente custoso e complexo; muitos arcanistas devotam longos anos em pesquisas e acúmulo de riquezas para alcançar esse objetivo. Outros rogam por essa graça a Tenebra, padroeira dos mortos-vivos; a Deusa das Trevas vez ou outra recompensa seus devotos mais amados com esse presente.

Assim, devido à dificuldade em alcançar tal transformação, liches não existem em grande quantidade. Entre os exemplos mais conhecidos na história de Arton temos Thanatos, outrora professor sênior na Grande Academia Arcana; o assim chamado Rei em Agonia, derrotado por heróis épicos conhecidos como a Companhia Rubra: e o bugbear Gaardalok, antigo sumo-sacerdote de Ragnar. Todos estão atualmente desaparecidos ou destruídos. Um deles, no entanto, triunfou em seu antigo plano para alcançar um status ainda maior — não apenas um lich, mas o primeiro Arquilich de Arton. Obviamente estamos falando de Ferren Asloth, o temível regente de Aslothia, cuja ascensão metamorfoseou o próprio reino em terras sombrias e macabras.

Se outrora liches apenas se escondiam em masmorras ou torres secretas, tramando nas sombras, hoje tais criaturas são parte da nobreza de Aslothia — governando seus próprios feudos de terror, servidos por súditos aterrorizados. Não é incomum que emissários em missões diplomáticas para negociar tratados com outras nações também sejam liches.

LICH — ND 15

Morto-vivo Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +18, visão no escuro

Defesa 48, **Fort** +27, **Ref** +20, **Von** +33, imunidade a eletricidade, frio e metamorfose, redução de dano 20/mágico, resistência a magia +5

Pontos de Vida 560

Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 170

Corpo a Corpo Toque gélido +41 (6d6+6 frio).

Arcano de Batalha O lich soma sua Inteligência nas rolagens de dano quando lança magias (já contabilizado).

Aura de Medo Criaturas em um raio de 30m do lich ficam abaladas (Von CD 42 evita e a criatura não pode mais ser abalada por esta habilidade até o fim da cena).

Drenar Vida (Livre, 1 PM) Quando lança uma magia que causa dano, o lich muda o tipo desse dano para trevas. Para cada criatura que falhar no teste de resistência contra essa magia, o lich recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano causado.

Fluxo de Mana O lich pode manter dois efeitos sustentados simultaneamente com apenas uma ação livre (mas pagando o custo de cada um).

Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o lich muda a execução dela para livre.

Sacrificar Servo (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano, o lich sacrifica uma de suas criaturas invocadas para reduzir esse dano a 0.

Toque Paralisante Uma criatura que sofra dano do toque gélido do lich fica paralisada por 1d6 rodadas (Fort CD 42 evita).

Magias Como um mago de 17º nível (CD 42, limite de PM 26).

- *Conjurar Monstro (Completa, 23 PM, sustentada)* O lich conjura um zumbi Enorme em um espaço desocupado em alcance curto. Ele é um morto-vivo com Defesa 48, imunidade a corte, fogo e efeitos que pedem testes de Fortitude ou Vontade, tem For 11, Des 1, 110 PV, deslocamento 15m e pode fazer uma ação de movimento por rodada. O lich pode gastar uma ação padrão para que ele se desloque o dobro nessa rodada ou cause 4d8+15 pontos de dano de impacto em uma criatura adjacente, ou pode gastar uma ação padrão e 1 PM para que ele cause 8d8+30 pontos de dano de trevas num cone de 6m.
- *Conjurar Mortos-Vivos (Completa, 10 PM, sustentada)* O lich conjura seis sombras Médias em espaços desocupados em alcance curto. Ele pode gastar uma ação de movimento para fazer elas andarem (deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazer cada uma causar 2d10 pontos de dano de trevas a uma criatura adjacente (criaturas vivas atingidas perdem 1d4 PM; Fort evita). As sombras são mortos-vivos incorpóreos com Des 4, Defesa 35 e todos os outros atributos nulos; elas têm 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto, mas têm imunidade a atordoado, dano não letal, encantamento, frio e paralisia. Elas perdem a habilidade incorpóreo quando expostas à luz do sol, desaparecem quando são reduzidas a 0 PV ou no fim da cena e não agem sem receber uma ordem.
- *Profanar (Padrão, 1 PM)* Uma esfera de 9m em alcance longo se enche com energia negativa por 1 dia. Dentro dela, todo dano de trevas é maximizado.
- *Raio Polar (Padrão, 16 PM)* Uma criatura em alcance médio sofre 14d8+9 pontos de dano de frio e fica paralisada em um bloco de gelo (Fort reduz o dano à metade e muda a condição para lento). É possível quebrar o gelo, que tem 20 PV, RD 10 e vulnerabilidade a fogo, para libertar a criatura presa.
- *Relâmpago (Padrão, 14 PM)* O lich causa 14d8+9 pontos de dano de eletricidade em criaturas a sua escolha em alcance médio (Ref reduz à metade).
- *Toque da Morte (Padrão, 25 PM)* Criaturas em alcance curto sofrem 10d8+19 pontos de dano de trevas. Um inimigo com menos da metade de seus PV em vez disso deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre o dano normal. Se falhar, seus PV são reduzidos a –10.
- *Toque Vampírico (Padrão, 19 PM)* O lich faz um ataque de toque gélido. Se acertar, além do dano normal, causa 20d6+9 pontos de dano de trevas e recupera metade desse dano de trevas em pontos de vida.

Filactério Um lich morto retorna completamente recuperado em 1d10 dias. A única forma de derrotá-lo permanentemente é destruir seu filactério (veja a caixa de texto).

For –2, Des 1, Con 3, Int 9, Sab 3, Car 2

Perícias Conhecimento +24, Cura +16, Furtividade +14, Intimidação +15, Misticismo +27, Ofício (alquimista) +27, Religião +16.

Equipamento Essência de mana x5, *robe do arquimago*, terra de cemitério x2. **Tesouro** Dobro e *fragmento de filactério*.

O Filactério de um Lich

Parte do longo e complexo ritual para transformar um arcanista em um lich, o filactério é um receptáculo mágico que abriga a alma do conjurador. Caso o corpo do lich seja destruído, vai ressurgir dentro de 1d10 dias ao lado do item. A única maneira de eliminar um lich permanentemente é destruindo o filactério (normalmente mantido oculto e protegido).

O filactério típico é um recipiente minúsculo, muitas vezes relacionado à cultura do lich, repleto de símbolos arcanos e runas místicas. Exemplos incluem caixas de metal, urnas de cerâmica ou frascos de vidro. Qualquer que seja sua forma, um filactério é um item mágico maior com Defesa 20, RD 40, 50 PV e uma aura mágica poderosa. O lich sempre sabe onde está seu filactério e quem está de posse dele.

Um filactério destruído pode ser transformado em um *fragmento de filactério*.

Lich de Aslothia

ND 18

Morto-vivo Médio

Iniciativa +21, **Percepção** +17, visão no escuro
Defesa 52, **Fort** +29, **Ref** +22, **Von** +35, imunidade a eletricidade, frio e metamorfose, redução de dano 20/mágico, resistência a magia +5
Pontos de Vida 800
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 180
Corpo a Corpo Toque gélido +47 (9d6+9 frio).
Arcano de Batalha O lich de Aslothia soma sua Inteligência nas rolagens de dano quando lança magias (já contabilizado).
Aura de Medo Criaturas em um raio de 30m do lich ficam abaladas (Von CD 46 evita e a criatura não pode mais ser abalada por esta habilidade até o fim da cena).
Contramágica Superior (Reação) Uma vez por rodada, quando vê uma magia ser conjurada, o lich faz uma contramágica. Se usar *Dissipar Magia* para isso, ele rola dois dados e usa o melhor resultado.
Drenar Vida (Livre, 1 PM) Quando lança uma magia que causa dano, o lich muda o tipo desse dano para trevas. Para cada criatura que falhar no teste de resistência contra essa magia, o lich recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano causado.
Fluxo de Mana O lich pode manter dois efeitos sustentados simultaneamente com apenas uma ação livre (mas pagando o custo de cada um).

Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o lich muda a execução dela para livre.

Magia Discreta (Livre, +2 PM) Quando lança uma magia, o lich não precisa gesticular ou falar, e pode lançar a magia com as mãos presas, amordaçado etc. Perceber que ele lançou uma magia exige passar em um teste de Misticismo (CD 20).

Presença Majestosa (Reação) Quando uma criatura ataca o lich, deve passar em um teste de Vontade (CD 46) ou não conseguirá machucá-lo e perderá a ação. Uma criatura que passe no teste de Vontade não é mais afetada por esta habilidade até o fim da cena.

Rigor Mortis Uma criatura que falhe na resistência contra uma das magias do lich perde sua próxima ação de movimento.

Sacrificar Servo (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano, o lich sacrifica uma de suas criaturas invocadas para reduzir esse dano a 0.

Toque Paralisante Uma criatura que sofra dano do toque gélido do lich fica paralisada por 1d6 rodadas (Fort CD 46 evita).

Magias Como um mago de 18º nível (CD 46, limite de PM 30).

- *Conjurar Mortos-Vivos (Completa, 20 PM, sustentada)* O lich conjura onze sombras Médias em espaços desocupados em alcance curto. Ele pode gastar uma ação de movimento para fazer elas andarem (deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazer cada uma causar 2d10 pontos de dano de trevas a uma criatura adjacente (criaturas vivas atingidas perdem 1d4 PM; Fort evita). As sombras são mortos-vivos incorpóreos com Des 4, Defesa 35 e todos os outros atributos nulos; elas têm 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto, mas têm imunidade a atordoado, dano não letal, encantamento, frio e paralisia. Elas perdem a habilidade incorpóreo quando expostas à luz do sol, desaparecem quando são reduzidas a 0 PV ou no fim da cena e não agem sem receber uma ordem.
- *Desespero Esmagador (Padrão, 8 PM)* Criaturas num cone de 6m ficam debilitadas e esmorecidas (Von reduz para 1 rodada).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O lich escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Legião (Padrão, 15 PM, sustentada)* Até 10 criaturas em alcance médio obedecem cegamente aos comandos do lich, exceto ordens claramente suicidas. Uma criatura tem direito a um teste de Vontade no fim de cada um de seus turnos para se livrar do efeito. Criaturas que passem no teste ficam abaladas por 1 rodada enquanto recuperam a consciência.
- *Marionete (Padrão, 10 PM, sustentada)* O lich controla as ações físicas de uma criatura em alcance médio. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada.
- *Rogar Maldição (Padrão, 10 PM)* Uma criatura em alcance curto fica esmorecida e não pode se comunicar ou lançar magias permanentemente (Fort anula).
- *Toque da Morte (Padrão, 25 PM)* Criaturas em alcance curto sofrem 10d8+22 pontos de dano de trevas. Um inimigo com menos da metade de seus PV em vez disso deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre o dano normal. Se falhar, seus PV são reduzidos a –10.
- *Toque Vampírico (Padrão, 29 PM)* O lich faz um ataque de toque gélido. Se acertar, além do dano normal, causa 30d6+12 pontos de dano de trevas e recupera metade desse dano de trevas em pontos de vida.
- *Velocidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* O lich pode executar uma ação padrão adicional por turno.

Filactério Um lich morto retorna completamente recuperado em 1d10 dias. A única forma de derrotá-lo permanentemente é destruir seu filactério (veja a caixa de texto).

For –1, Des 4, Con 2, Int 12, Sab 2, Car 7

Perícias Conhecimento +29, Cura +17, Diplomacia +22, Intimidação +22, Intuição +17, Misticismo +32, Nobreza +29, Ofício (alquimista) +29.

Equipamento *Coroa majestosa*, essência de mana x5, *robe do arquimago*. **Tesouro** Dobro e *fragmento de filactério*.

As Bênçãos de Ferren

Em Aslothia, desafiar o regente nunca foi uma escolha sábia ou recomendável. No entanto, desde a Noite da Ascensão Profana, uma nova motivação surgiu para os mais ambiciosos se aproximarem cada vez mais do Aquilich. Essa motivação tem nome: as bênçãos de Ferren.

Essas bênçãos são concedidas apenas aos membros mais próximos da corte ou aos grandes heróis de Aslothia — aos olhos do regente. São poderes e transformações conferidos pelo próprio Asloth, um dom adquirido após sua transformação final.

A natureza das bênçãos varia grandemente: uns se transformam em vampiros, outros em lobisomens e outras criaturas noturnas, mas mantendo seu intelecto. Alguns adquirem habilidades fantásticas e desenvolvem fome insaciável por carne humanoide. É raro um efeito se repetir com exatidão: dizem que Ferren traz à tona as sombras que permeiam a alma daquele que é abençoado.

Os principais abençoados por Ferren são os poderosos Sislach: Narsogg, Vissanzi e Rawia. Estes, sob as ordens diretas do Arquilich, mantêm a ordem no reino de forma implacável.

ARQUILICH FERREN ASLOTH

ND S

Morto-vivo Médio

Iniciativa +27, **Percepção** +22, visão no escuro
Defesa 66, **Fort** +31, **Ref** +27, **Von** +39, imunidade a adivinhação, efeitos mentais, eletricidade, frio e metamorfose, redução de dano 20/mágico, resistência a magia +5
Pontos de Vida 2.418
Deslocamento 9m (6q), teleporte 30m (20q)

Pontos de Mana 255
Corpo a Corpo *Cajado da destruição* +57 (2d6+16 mais 10d6+10 frio) ou toque gélido +55 (10d6+10 frio).
Arcano de Batalha O Arquilich Ferren Asloth soma sua Inteligência nas rolagens de dano quando lança magias (já contabilizado).
Aura de Medo Criaturas em um raio de 30m de Ferren ficam abaladas (Von CD 55 evita e a criatura não pode mais ser abalada por esta habilidade até o fim da cena).
Conhecimento Sequestrado (Reação, 3 PM) Uma vez por rodada, quando vê outra criatura lançando uma magia em alcance médio, Ferren pode tomar essa magia. A criatura deve fazer um teste de Vontade (CD 55); se falhar, não pode mais lançar essa magia até o fim da cena, e durante esse período ela se torna uma magia conhecida para Ferren.
Contramágica Superior (Reação) Uma vez por rodada, quando vê uma magia ser conjurada, Ferren faz uma contramágica. Se usar *Dissipar Magia* para isso, ele rola dois dados e usa o melhor resultado.

Afogado, Aparição*, Bandido, Capanga, Carniçal, Chefe do Crime, Esqueleto, Esqueletos*, Fantasma, Garra-Zumbi, Lívido, Mantor, Mortalha, Múmia, Nastarrath, Necrodraco, Necromante*, Senhor das Múmias, Soterrado, Vampiro*, Zumbis*.

Dança da Morte (Livre) No início de seu turno, Ferren refaz os testes de resistência de cada condição que o esteja afetando. Se ele passar, o efeito se encerra.

Despertar dos Mortos (Completa, 10 PM) Ferren conjura um morto-vivo à escolha dele, feito de energia negativa e de até ND 19. A criatura surge em um espaço desocupado em alcance curto, obedece aos comandos de Ferren e age na mesma iniciativa dele. O morto-vivo permanece até ser destruído, até o fim da cena ou até ser dispensado por Ferren (uma ação livre). O Arquilich só pode manter um morto-vivo conjurado por esta habilidade por vez.

Drenar Vida (Livre, 1 PM) Quando lança uma magia que causa dano, Ferren muda o tipo desse dano para trevas. Para cada criatura que falhar no teste de resistência contra essa magia, Ferren recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano causado.

Fluxo de Mana Ferren pode manter dois efeitos sustentados simultaneamente com apenas uma ação livre (mas pagando o custo de cada um).

Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, Ferren muda a execução dela para livre.

Magia Discreta (Livre, +2 PM) Quando lança uma magia, Ferren não precisa gesticular ou falar, e pode lançá-la com as mãos presas, amordaçado etc. Perceber que ele lançou uma magia exige passar em um teste de Misticismo (CD 30).

Presença Opressora (Reação) Quando uma criatura ataca Ferren, deve passar em um teste de Vontade (CD 55) ou não conseguirá machucá-lo, perderá a ação e sofrerá 12d6 pontos de dano psíquico. Se passar, a criatura não é mais afetada por esta habilidade até o fim da cena.

Regente Sombrio Ferren tem controle total sobre seus domínios. Uma vez por rodada, ele pode mudar o clima de qualquer região de Aslothia como se tivesse lançado *Controlar o Clima*. Além disso, pode manipular suas terras, impedindo que criaturas ou efeitos cruzem suas fronteiras, e é capaz de saber a localização exata de qualquer criatura que conheça e que esteja dentro de Aslothia.

Rigor Mortis Uma criatura que falhe na resistência contra uma magia de Ferren perde sua próxima ação de movimento.

Sacrificar Servo (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano, Ferren sacrifica uma de suas criaturas invocadas para reduzir esse dano a 0.

Toque Paralisante Os ataques corpo a corpo de Ferren causam 10d6+10 pontos de dano de frio extras (já contabilizados). Uma criatura que sofra esse dano de frio fica paralisada por 1d6 rodadas (Fort CD 55 evita).

Visão Tumular Ferren está permanentemente sob efeito da magia *Visão Mística* com o aprimoramento que permite enxergar criaturas e objetos invisíveis.

Magias Como um mago de 20º nível (CD 57, limite de PM 35). Além das magias listadas, ele pode lançar qualquer magia de abjuração, convocação ou necromancia, arcana ou divina.

- *Desespero Esmagador (Padrão, 8 PM)* Criaturas num cone de 6m ficam debilitadas e esmorecidas pela cena (Von reduz para 1 rodada).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* Ferren escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Ferver Sangue (Padrão, 35 PM, sustentada)* O sangue de criaturas escolhidas em alcance curto começa a ferver. Quando a magia é lançada, e no início de cada um de seus turnos, cada criatura sofre 14d8+29 pontos de dano de fogo e fica enjoada por 1 rodada (Fort reduz o dano à metade e evita a condição). Se uma criatura passar em dois testes de Fortitude seguidos, dissipa a magia sobre si. Se um alvo for reduzido a 0 PV pelo dano desta magia, seu corpo explode, matando-o e causando 6d6+21 pontos de dano de fogo em todas as criaturas a até 3m (Ref reduz à metade). Esta magia não afeta criaturas sem sangue, como construtos ou mortos-vivos.
- *Legião (Padrão, 15 PM, sustentada)* Até 10 alvos em alcance médio obedecem cegamente aos comandos de Ferren, exceto ordens claramente suicidas. Um alvo tem direito a um teste de Vontade no fim de cada um de seus turnos para se livrar do efeito. Alvos que passem no teste ficam abalados por 1 rodada enquanto recuperam a consciência.
- *Marionete (Padrão, 10 PM, sustentada)* Ferren controla as ações físicas de uma criatura em alcance médio. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada.
- *Rogar Maldição (Padrão, 10 PM)* Uma criatura em alcance curto fica esmorecida e não pode se comunicar ou lançar magias permanentemente (Fort anula).
- *Tentáculos de Trevas (Padrão, 10 PM)* Até o fim da cena, tentáculos surgem em uma esfera de 6m em alcance médio e tentam agarrar todas as criaturas na área. Ao lançar a magia e no início de cada um de seus turnos, Ferren faz um teste da manobra agarrar (usando Misticismo) contra cada criatura na área. Se ele passar, a criatura é agarrada; se a vítima já está agarrada, é esmagada, sofrendo 8d6+8 pontos de dano de trevas (cada tentáculo recebe +15 em sua primeira rolagem de dano). A área conta como terreno difícil e os tentáculos são imunes a dano.
- *Toque da Morte (Padrão, 25 PM)* Criaturas em alcance curto sofrem 10d8+35 pontos de dano de trevas. Um inimigo com menos da metade de seus PV em vez disso deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre o dano normal. Se falhar, seus PV são reduzidos a –10.
- *Toque Vampírico (Padrão, 35 PM)* Ferren faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 36d6+51 pontos de dano de trevas e recupera metade desse dano de trevas em pontos de vida.
- *Velocidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* Ferren pode executar uma ação padrão adicional por turno.

For 1, Des 6, Con 4, Int 15, Sab 4, Car 7

Perícias Conhecimento +36, Diplomacia +25, Enganação +25, Intimidação +25, Intuição +25, Investigação +31, Misticismo +36, Nobreza +31, Ofício (alquimia) +31, Religião +20.

Equipamento *Amuleto do Abutre*, *cajado da destruição*, *robe do arquimago*. **Tesouro** Triplo.

REINOS DE MOREANIA

Revelada a Arton apenas em tempos relativamente recentes, a Ilha Nobre constitui quase um mundo próprio. Seu povo humano não teria sido obra de Valkaria, mas de Allihanna e Megalokk, únicos membros do Panteão ali cultuados — conhecidos localmente como a Dama Altiva e o Indomável. Conforme o mito, após uma calamidade que quase extinguiu toda a vida, doze animais pediram aos Irmãos Selvagens para se tornarem humanos. Pediram pelos três dons: a mão, a mente e a magia. Iniciariam assim sua longa jornada rumo à civilização, até finalmente alcançar o continente artoniano em embarcações audaciosas.

Conhecido como moreau, esse povo se tornaria visão comum no Reinado e além. De igual forma, artonianos buscariam oportunidades nos Reinos de Moreania, em suas prósperas cidades, suas masmorras misteriosas, seus territórios proibidos. Pois apenas os ermos a leste são aprazíveis a humanos: as Montanhas de Marfim provam-se tão perigosas e infestadas de monstros quanto as Sanguinárias, enquanto ruínas tóxicas a oeste formam o Reino das Torres e abrigam os últimos restos dos invasores darash. Claro, não importando os riscos, mais e mais caçadores de tesouros buscam relíquias proibidas.

Hoje, muitas criaturas de Moreania podem também ser encontradas em Arton, e vice-versa.

BÚFALO-DE-GUERRA

"Trocaria um olho e um braço por uma cavalaria desses bichos na Guerra Artoniana."

— Prescott de Deheon, veterano de guerra

O animal tem quase o dobro da altura de um humano na cernelha e deve pesar tanto quanto dois ou três touros. A cabeçorra ostenta chifres massivos, o couro é escuro como piche. Mas o mais surpreendente em sua figura talvez seja o fato de servir como montaria a um cavaleiro em armadura, que parece minúsculo comparado à besta.

Também conhecido como búfalo-cafre, este nobre e poderoso bovídeo vive em imensas manadas junto a grandes rios dos Reinos de Moreania. São animais poderosos e temidos, com poucos inimigos naturais — mesmo os leões e ursos só atacam filhotes, ou búfalos que estejam muito velhos ou feridos. As maiores manadas são lideradas por um imenso macho atroz.

Búfalo-de-Guerra

Agressivos e mal-humorados, búfalos-de-guerra são quase impossíveis de domesticar. Eles aceitam servir apenas aos Paladinos de Bullton, como uma dádiva oferecida pela Dama Altiva a esses guerreiros sagrados. Ocasionalmente também atuam como companheiros para druidas e caçadores, e diz-se que alguns exemplares trazidos para o Reinado também se tornaram montarias para grandes heróis.

Búfalo-de-guerra

ND 2

Animal Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +4, faro
Defesa 18, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2
Pontos de Vida 80
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Marrada +10 (2d8+10).
Atropelamento (Completa) O búfalo-de-guerra percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas desta forma sofrem 4d8+10 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 16 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 7, Des 0, Con 4, Int –5, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +10 (+15 para natação).
Tesouro Nenhum.
Parceiro O búfalo-de-guerra é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m e seu limite de carga aumenta em 5 espaços. Uma vez por rodada, quando faz uma investida montada, você recebe +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Veterano:* seu deslocamento muda para 12m e ignora terreno difícil. *Mestre:* o bônus em rolagens de dano corpo a corpo muda para +2d8 e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar).

Hippossauro

"Deuses e deusas! Vocês de Moreania sequer sabem o que é um cavalo?"

— Norwood de Zakharov, humano caçador

O animal tem o tamanho e porte de um cavalo de guerra, mas parece uma combinação estranha entre este e uma ave, ou lagarto, ou ambos. É revestido de penugem fina, exceto no focinho e nas pernas, onde a pele é escamosa. As quatro patas longas terminam em garras de ave. A cauda é curta, mas adornada com penas longas e coloridas, que também aparecem vistosas na crina. A cabeça alongada e ossuda lembra mais um lagarto-terror de Galrasia, mas com olhos grandes e afetuosos. Dentes longos e recurvados fazem o animal parecer sorridente, em vez de ameaçador.

O hippossauro — mais conhecido como "hippo", ou apenas "hip" — parece uma combinação de cavalo, ave e dinossauro. Ele é forte, rápido e bastante esperto. Suas garras desafiam terrenos que nenhum cavalo seria capaz de percorrer. São também mais bem equipados para lutar: uma única patada ou mordida pode decepar um braço, e seu couro resiste a flechas e lanças. Porém, uma vez domesticados, são extremamente obedientes a seus mestres.

Hippossauros podem ser cavalgados da mesma forma que cavalos comuns e aceitam os mesmos equipamentos — de fato, os lábios ossudos podem receber rebites próprios para prender arreios, sem ferir o animal. Os machos têm cores muito vivas e brilhantes, do vermelho vivo ao amarelo-ouro, passando pelo azul-celeste, violeta e laranja — sendo uma cor dominante e manchas ou plumas em uma ou duas cores diferentes. As fêmeas são mais sóbrias, castanhas, com manchas brancas ou verdes, camuflando-se facilmente na vegetação. Por esse motivo, cavaleiros que buscam uma montaria vistosa e impressionante escolhem os machos, enquanto aqueles mais discretos ou furtivos preferem as fêmeas.

Hippossauro

ND 3

Animal Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +7, faro, visão na penumbra
Defesa 20, **Fort** +14, **Ref** +10, **Von** +4, redução de perfuração 10
Pontos de Vida 100
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +13 (1d8+4) e duas garras +13 (1d6+4).
Salto Mortal (Completa) O hippossauro salta com suas duas garras em um inimigo em alcance curto. A vítima sofre 4d6+8 pontos de dano de corte e fica sangrando (Ref CD 17 reduz o dano à metade e evita a condição).

For 4, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 1, Car 1

Perícias Atletismo +7, Sobrevivência +4.
Tesouro Nenhum.

Hipossauro

Parceiro O hippossauro é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe +2 em Diplomacia (hippossauro macho) ou em Furtividade (hipossauro fêmea). *Veterano:* seu deslocamento muda para 15m e, uma vez por rodada, você recebe +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Mestre:* muda o bônus na perícia para +4 e você recebe uma ação de movimento extra (apenas para se deslocar).

Mantícora

"Matem essa abominação! Eu disse MATEM! Rápido! Se recusam, faço isso sozinha!"

— Kasandra Fontaine, herdeira do lobo druida

A monstruosidade é grande como um elefante, mas ainda assim capaz de voar com agilidade. Tem corpo de leão, asas de dragão, cabeça humana com presas e uma longa cauda espinhosa capaz de disparar acúleos.

Temido no continente e em Moreania, este monstro é a prova de que, mesmo sendo cultuados em conjunto, Allihanna e Megalokk são fundamentalmente opostos.

Não muito depois do início da vida, Megalokk corrompeu os filhos de Allihanna para criar os monstros, que dominaram o mundo até que os demais deuses se unissem contra eles. Mas a Dama Altiva fez uma oferta de paz a seu irmão brutal. Propôs que, juntos, moldassem algo que representasse o melhor de ambos. Não um animal, não um monstro. Algo novo.

O que surgiu foram as mantícoras. Allihanna ficou horrorizada. Megalokk se deleitou.

Mantícoras são monstruosidades que não deveriam existir. Simulam o ciclo de vida natural dos animais, mas são deliberadamente cruéis como monstros. Guardam rancor e preferem se alimentar de seres inteligentes, ainda que esses sejam presa mais difícil. Tipicamente fazem seus ninhos em masmorras.

Em combate, sobrevoam seus adversários, atacando com uma saraivada de espinhos, então investindo contra os sobreviventes. Paladinos e druidas moreau acreditam que matar mantícoras é seu dever sagrado, apagando a única cria "errada" de sua deusa — ainda que Allihanna nunca tenha pedido. A primeira ninhada, as mantícoras primais, seriam muito maiores e mais poderosas que o restante da espécie, mas nenhuma jamais foi encontrada. Ainda.

Mantícora

ND 6

Monstro Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +8, faro, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +18, **Ref** +7, **Von** +12
Pontos de Vida 240
Deslocamento 9m (6q), voo 15m (10q)

Mantícora

Corpo a Corpo Mordida +18 (1d10+12) e duas garras +18 (1d8+12).
Espinhos (Movimento) A mantícora dispara 1d4 espinhos de sua cauda. Cada espinho atinge uma criatura em alcance médio, causando 1d8+7 pontos de dano de perfuração (Ref CD 22 reduz à metade). *Recarga (movimento).*

For 7, Des 2, Con 5, Int –2, Sab 1, Car –1

Tesouro Padrão mais espinhos (CD 21 para extrair, valem T$ 150 para fabricar flechas superiores).

Mantícora Primal

ND 14

Monstro Enorme

Iniciativa +14, **Percepção** +16, faro, visão no escuro
Defesa 44, **Fort** +28, **Ref** +14, **Von** +22
Pontos de Vida 655
Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida +40 (3d10+25) e duas garras +40 (2d8+25).
Crueldade Se acertar seus dois ataques de garra no mesmo turno, a mantícora primal pode continuar atacando com as garras, com uma penalidade cumulativa de –5 em cada ataque adicional no mesmo turno, até errar um ataque.
Espinhos (Movimento) A mantícora dispara 2d4 espinhos de sua cauda. Cada espinho atinge uma criatura em alcance médio, causando 2d8+8 pontos de dano de perfuração (Ref CD 38 reduz à metade). *Recarga (movimento).*
Ressentimento (Movimento) A mantícora emite um rugido atormentador. Criaturas em alcance curto ficam imóveis por 1 rodada e sofrem 8d8 pontos de dano psíquico (Von CD 38 reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser afetada pelo Ressentimento da mesma mantícora uma vez por cena.

For 8, Des 3, Con 5, Int –3, Sab 3, Car –3

Tesouro Padrão mais espinhos (CD 29 para extrair, valem T$ 300 para fabricar flechas superiores).

Otyugh

"Sim, eu protejo a natureza, protejo a obra de Allihanna. Como? Matando monstros, é claro!"
— Ray Sfortza, meio-elfo caçador

É difícil descrever a criatura. Seu bulboso e pustulento corpo central é sustentado por três patas dispostas de forma estranha. Dois longos tentáculos terminam em formações espinhosas, usadas para golpear vítimas, enquanto um terceiro tentáculo contém órgãos sensoriais. Uma bocarra infecta, que parece grande demais para o próprio corpo, completa a ameaça.

Embora também exista em Arton, na Ilha Nobre os otyughs nascem da pestilência darash no Reino das Torres, onde existem em grande número e chega a formar hordas abomináveis. Mas também podem ser encontrados nos Reinos, espreitando em masmorras, pântanos e esgotos.

Otyughs chafurdam na sujeira, alimentando-se de detritos, mas também emboscando criaturas menores. Aguardam imersos em escombros, com o tentáculo sensorial emerso, esperando pela chegada de vítimas. Apesar da baixa inteligência, sabem falar e formular estratégias de combate — por exemplo, preferem lutar imersos em lama ou sujeira, enquanto alcançam as vítimas com os tentáculos.

Otyugh

Otyugh — ND 5

Monstro Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5, imunidade a doenças e veneno, redução de dano 5
Pontos de Vida 213
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Dois tentáculos +17 (1d8+9, alcance 4,5m) e mordida +17 (1d6+9 mais doença).
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo (teste +19).
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o otyugh causa 1d8+9 pontos de dano de impacto em cada criatura que esteja agarrando.
Doença Uma criatura mordida por um otyugh é exposta à doença infecção do esgoto (veja *Tormenta20,* p. 318).

For 5, Des –1, Con 4, Int –2, Sab 1, Car –2

Perícias Furtividade +3 (+13 em seu refúgio).
Tesouro Padrão.

Horda de Otyughs — ND 16

Monstro Colossal

Iniciativa +10, **Percepção** +14, visão no escuro
Defesa 53, **Fort** +30, **Ref** +24, **Von** +16, imunidade a doenças e veneno, redução de dano 20
Pontos de Vida 800
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo [Bando] Dois tentáculos +44 (4d8+18, alcance 4,5m) e mordida +44 (4d6+18 mais doença).
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo (teste +54). A horda pode manter até cinco criaturas Grandes ou menores agarradas sem ocupar seus tentáculos.
Chuva de Tentáculos (Completa) A horda faz um ataque de tentáculo contra cada criatura em seu alcance.
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, a horda causa 2d8+18 pontos de dano de impacto em cada criatura que esteja agarrando.
Doença Uma criatura mordida pela horda, ou que comece seu turno adjacente a ela, é exposta à doença infecção do esgoto (veja *Tormenta20*, p. 318). Devido à virulência da horda, a CD para resistir a essa doença é 42.
Mar de Tentáculos Criaturas a até 4,5m da horda ficam enredadas.

For 6, Des –1, Con 4, Int –2, Sab 1, Car –3

Tesouro Padrão.

Yidishan

"Misericordiosa Valkaria, vamos acabar logo com o sofrimento dessa coisa!"
— Lothar Algherulff, humano paladino

O monstro cambaleante parece ser um bugbear, mas algo está errado, muito errado! Partes de seu corpo são feitas de maquinário, dolorosamente enterrado na carne. Tem um braço metálico no lugar de seu braço

direito normal e várias placas de aço enxertadas no dorso. A criatura parece enlouquecida de dor e agonia, avançando feroz para que talvez vocês coloquem fim a seu sofrimento.

Tentando sobreviver à própria pestilência e prolongar sua longevidade, os darash desenvolveram formas de substituir seus órgãos naturais por partes mecânicas. O resultado final, os yidishan, foi um sucesso parcial. Os meios-golens são realmente imunes a doenças, envelhecimento, fome ou sede — mas são também insanos e malignos, enlouquecidos pela dor da transformação.

Meios-golens são seres bizarros, com peças de metal presas à carne com grampos, cravos e arames, de formas muito dolorosas. Suas partes mecânicas oferecem grande força e resistência, mas a agonia constante sufoca qualquer pensamento racional. A maior parte deles vaga pelo Reino das Torres em bandos, muitos a serviço do vilão Bunkman Berenwocket, aquele que criou a maior parte destes monstros.

YIDISHAN BUGBEAR

ND 2

Construto (yidishan) Médio

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +0, faro, visão no escuro
DEFESA 21, **FORT** +13, **REF** +9, **VON** +2
PONTOS DE VIDA 70
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Pancada +10 (2d6+6, x3).

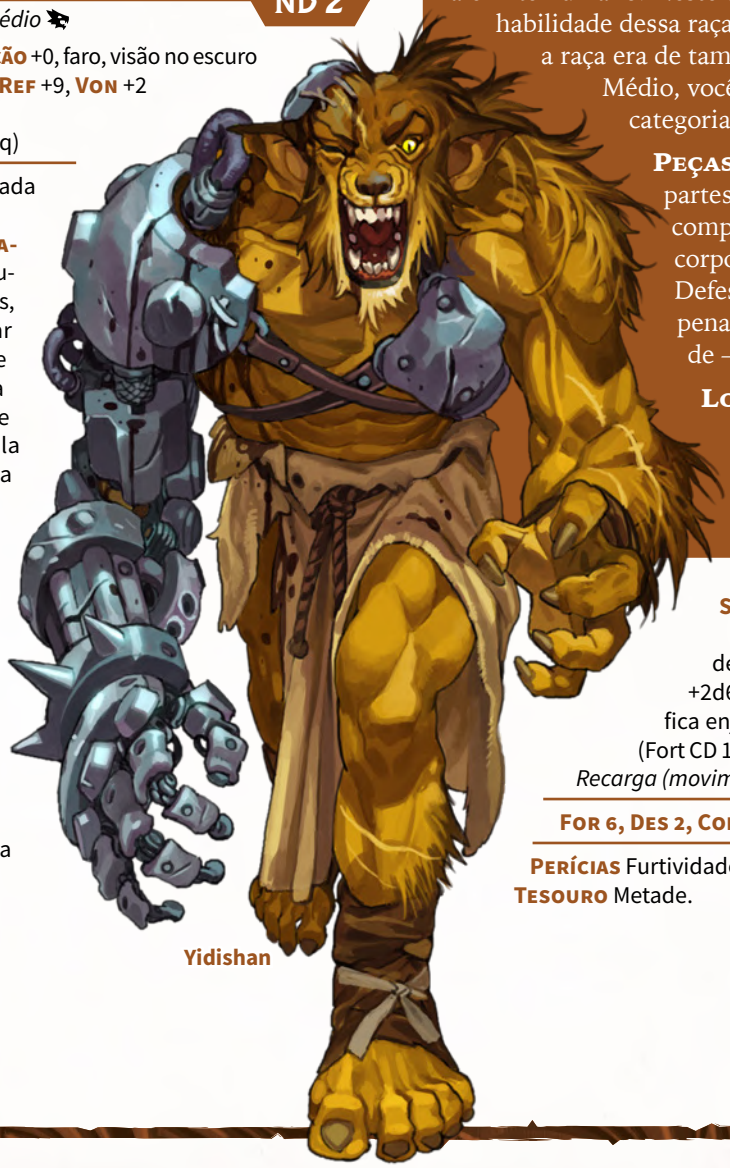
ESPASMO FINAL (REAÇÃO) Quando é reduzido a 0 PV ou menos, o yidishan bugbear faz um ataque de pancada contra uma criatura adjacente (geralmente, aquela que causou dano a ele por último).

SABOREAR PAVOR Enquanto estiver em alcance curto de uma criatura abalada ou apavorada, o yidishan recebe um bônus em testes de ataque e rolagens de dano igual à penalidade causada pela condição.

SOCO PNEUMÁTICO (PADRÃO) O yidishan faz um ataque de pancada. Se acertar, causa +2d6 pontos de dano e a vítima fica enjoada por um turno e caída (Fort CD 16 evita a condição enjoada). *Recarga (movimento).*

FOR 6, DES 2, CON 3, INT –2, SAB –1, CAR –4

PERÍCIAS Furtividade +3, Intimidação +9.
TESOURO Metade.



Yidishan

Yidishan: Habilidades de Raça

+1 EM TRÊS ATRIBUTOS DIFERENTES (EXCETO CARISMA), CARISMA –2.

HÍBRIDO MECÂNICO. Você é uma criatura do tipo construto. Recebe visão no escuro e imunidade a cansaço, efeitos metabólicos e veneno. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir, mas não se beneficia de itens da categoria alimentação e efeitos de cura mundana são reduzidos pela metade em você. Você precisa ficar inerte por 8 horas por dia para recarregar suas forças. Se fizer isso, recupera PV e PM por descanso em condições normais (yidishan não são afetados por condições boas ou ruins de descanso).

NATUREZA ORGÂNICA. Você se torna treinado em uma perícia (que não precisa ser da sua classe) ou recebe um poder geral a sua escolha. Como alternativa, você pode ser um yidishan de outra raça humanoide além de humano. Neste caso, você ganha uma habilidade dessa raça a sua escolha. Se a raça era de tamanho diferente de Médio, você também possui sua categoria de tamanho.

PEÇAS METÁLICAS. As partes mecânicas que complementam seu corpo fornecem +2 na Defesa, mas impõem uma penalidade de armadura de –2.

LONGEVIDADE x5.

DEVOTOS. Arsenal, Megalokk, Nimb.

MOREAU

"Você não tá esperando que eu faça 'miau', né?"
— Jayle, herdeira da raposa

É um bando curioso, para dizer o mínimo. Uma atrevida mulher-raposa em trajes coloridos de bucaneira, um robusto homem-búfalo em armadura pesada e um homem-coruja que poderia ser um druida. Poderia ser um bando de aventureiros. Ou bandidos dispostos a saquear.

De acordo com sua própria mitologia, esta raça teria se originado de Doze Animais míticos, não existindo moreau de outras espécies. Exceto pela aparência incomum, os moreau são totalmente humanos em cultura e comportamento — e seus aventureiros adotam as mesmas carreiras. Uma diferença é que quase todos os moreau demonstram grande amor ou respeito à natureza; até os mais urbanos ficam à vontade na presença de animais. Em sua terra, é comum conviver com animais diversos no ambiente familiar, mesmo entre membros da nobreza. O típico moreau se considera civilizado, sofisticado, mas mesmo assim não vê grande distância entre sua raça e os animais de que vieram.

Muitos moreau têm aparência quase humana. Trazem apenas traços bestiais mínimos, como orelhas levemente pontiagudas, dentes caninos salientes, unhas um pouco escuras, manchas leves sobre a pele, olhos ou cabelos de cores incomuns... Detalhes perceptíveis apenas com um exame atento. Apenas aqueles conhecidos como Herdeiros possuem atributos ferais mais acentuados.

Entre os moreau encontrados no continente, os mais comuns são druidas, bucaneiros e cavaleiros, por refletirem as culturas de suas três maiores cidades na terra natal. Grupos moreau podem se opor a aventureiros do Reinado pelas mesmas razões que levariam humanos a fazê-lo — afinal, eles receberam dos Irmãos Selvagens a capacidade de escolher entre o bem e o mal.

RAPOSA BUCANEIRA — ND 2

Humanoide (moreau) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +3, faro, visão na penumbra
Defesa 18, **Fort** +7, **Ref** +14, **Von** +1, evasão
Pontos de Vida 46
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Pistola-punhal +12 (1d6+4, 19).
À Distância Pistola-punhal +10 (2d6+6, 19/x3).
Audácia Uma vez por rodada, a bucaneira soma seu Carisma em um teste de perícia (exceto em ataque).
Cobrir de Pólvora (Movimento) A bucaneira joga um punhado de pólvora em um alvo em alcance curto. Até o fim da cena, o próximo ataque contra esse alvo causa +1d6 pontos de dano de fogo e o deixa em chamas.
Estampido Ensurdecedor Quando a bucaneira dispara com sua pistola-punhal (à distância ou em corpo a corpo), todas as criaturas adjacentes a ela ficam abaladas e surdas (Fort CD 18 reduz a duração para 1 rodada).

Pistola-Punhal Quando ataca em corpo a corpo com sua pistola-punhal, a raposa bucaneira pode disparar sua bala para causar +2d6 pontos de dano de perfuração.

Pistoleira Veloz A bucaneira não sofre a penalidade padrão de –5 em ataques por disparar contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo, e pode recarregar sua pistola-punhal como uma ação de movimento.

For 0, Des 4, Con 2, Int 2, Sab –1, Car 3

Perícias Acrobacia +7, Atletismo +3, Enganação +9, Intimidação +6, Nobreza +7.

Equipamento Balas x20, capa esvoaçante, pistola-punhal. **Tesouro** Padrão.

Búfalo Paladino de Bullton

ND 6

Humanoide (moreau) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +4, faro
Defesa 28, **Fort** +16, **Ref** +6, **Von** +14
Pontos de Vida 250
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Montante +18 (3d6+15, 19) e chifres +18 (1d6+10).

Búfalo de Batalha O búfalo paladino de Bullton cavalga um leal búfalo-de-guerra (parceiro montaria veterano, veja p. 297). Enquanto o paladino estiver montado, seu deslocamento se torna 12m, ele ignora terreno difícil e recebe +1d8 em uma rolagem de dano em investida.

Fúria Sagrada (Livre) O paladino recebe +4 em testes de ataque e rolagens de dano e RD 5. Esse efeito se encerra se o paladino terminar 1 rodada e não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil. *Recarga (movimento).*

Grandes Chifres Quando faz uma investida montada, o paladino pode fazer todos os seus ataques corpo a corpo contra um único alvo.

Marrada Impressionante O paladino recebe +2 em ataques em investida e em testes para empurrar.

For 5, Des 0, Con 3, Int 0, Sab 1, Car 3

Perícias Atletismo +10, Cavalgar +7, Intimidação +10, Nobreza +5, Religião +6.

Equipamento Alforje, armadura completa, montante aumentada. **Tesouro** Padrão.

Coruja Druida

ND 10

Humanoide (Moreau) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +16, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +12, **Ref** +14, **Von** +24
Pontos de Vida 284
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 55

Corpo a Corpo Bordão x2 +25 (1d8+16).

Chamado da Dama Altiva (Padrão) Uma vez por cena, o moreau da coruja druida invoca 2d4 animais em espaços desocupados em alcance curto, que agem a partir da próxima rodada do druida. Eles têm deslocamento 9m (normal e de escalada) e podem gastar uma ação padrão para causar 2d4 pontos de dano de perfuração em uma criatura adjacente. Os animais têm For –1, Des 2, Defesa 13 e 1 PV, falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência e desaparecem quando mortos ou ao fim da cena.

Magias Como um druida de Allihanna de 10º nível (CD 32).

- *Comunhão com a Natureza (Completa, 6 PM)* O druida recebe 6d4 dados de auxílio que duram pelo dia ou até serem gastos. Sempre que faz um teste de perícia na natureza, ele pode gastar dois desses dados para receber +2d4 no teste.
- *Concentração de Combate (Padrão, 8 PM)* Até o fim da cena, quando faz um ataque, o druida rola dois dados e usa o melhor resultado, e quando um oponente ataca o druida, rola dois dados e usa o pior resultado.
- *Ilusão Lacerante (Padrão, 9 PM, sustentada)* Uma ilusão de um perigo mortal surge em um cubo de 9m em alcance médio. Criaturas dentro da área ou que iniciem seus turnos dentro dela sofrem 5d6 pontos de dano psíquico não letal (Von anula).
- *Silêncio (Padrão, 3 PM, sustentada)* O druida cria uma esfera de 6m em um ponto em alcance médio. Criaturas nessa área ficam surdas e por isso não podem lançar magias.
- *Vidência (Completa, 6 PM, sustentada)* O druida pode ver e ouvir uma criatura a sua escolha e seus arredores em alcance ilimitado (Von evita). O teste de resistência é modificado de acordo com a familiaridade do druida com o alvo da magia (veja *Tormenta20*, p. 211).

For 1, Des 3, Con 3, Int 2, Sab 5, Car 1

Perícias Adestramento +12, Misticismo +11, Religião +14, Sobrevivência +16.

Equipamento Bandoleira de poções, bordão, essência de mana x3, farrapos de ermitão, símbolo sagrado de Allihanna. **Tesouro** Metade.

Afogado, Bandido, Bugbear, Capanga, Devorador de Medos*, Dragão Feral, Esqueleto, Esqueletos*, Enxame Goblin, Glop, Glooop, Goblin Salteador*, Golem de Bronze, Golem de Ferro, Golem de Pedra, Harpia, Hobgoblin Soldado*, Pirata, Sahuagin, Soldado Mecânico, Zumbis*.

Habilidades de Raça

"As crianças da Dama, atemorizadas, pediram para nunca mais sofrer tanto. Esses somos nós."
— Alvorrrais Hvanholdt, herdeiro do coelho bucaneiro

Herança. Escolha uma das heranças descritas a seguir. Ela representa sua ascendência e determina suas demais habilidades de raça. Além disso, você é considerado também um humano para quaisquer fins.

Longevidade. Normal.

Devotos. Qualquer.

Herança da Coruja

Sabedoria +1, +1 em dois atributos.

Espreitador. Você recebe visão no escuro e +2 em Percepção e Vontade.

Garras. Você tem duas armas naturais de garra (dano 1d6, crítico x2, corte), uma em cada mão. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido usada para atacar neste turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exijam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras.

Sapiência. Você pode lançar uma magia de 1º círculo de adivinhação a sua escolha (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Herança da Hiena

Sabedoria +1, +1 em dois atributos.

Destemor. Você recebe +2 em rolagens de dano e em testes de resistência contra criaturas maiores que você.

Faro. Você tem olfato apurado. Contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha.

Mordida. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Herança da Raposa

Inteligência +1, +1 em dois atributos.

Agarra-me Se Puderes. Seu deslocamento é 12m (em vez de 9m) e você tem visão na penumbra.

Esperteza Vulpina. Você recebe +2 em duas perícias originalmente baseadas em Inteligência ou Carisma, a sua escolha.

Faro. Você tem olfato apurado. Contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha.

Herança da Serpente

Inteligência +1, +1 em dois atributos.

Arborícola. Você recebe deslocamento de escalada 6m e +2 em Furtividade.

Constritor. Você recebe +2 em testes para agarrar e em rolagens de dano contra criaturas que estiver agarrando.

Instintos Traiçoeiros. Você recebe visão no escuro e +2 em Diplomacia e na CD de seus efeitos mentais.

Herança do Búfalo

Força +1, +1 em dois atributos.

Chifres. Você possui uma arma natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

Faro. Você tem olfato apurado. Contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha.

Marrada Impressionante. Você recebe +2 em ataques em investida e em testes para empurrar, e pode usar Força como atributo-chave de Intimidação (em vez de Carisma).

Herança do Coelho

Destreza +1, +1 em dois atributos.

Patas Ligeiras. Seu deslocamento é 12m e, quando faz uma investida ou um teste de Atletismo para correr, você não precisa percorrer uma linha reta.

Pé de Coelho. Quando faz um teste de uma perícia baseada em Destreza (exceto testes de ataque), você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Senso de Preservação. Você recebe visão na penumbra e +2 em Percepção e Reflexos.

Herança do Crocodilo

Constituição +1, +1 em dois atributos.

Mordida Poderosa. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração), com a qual recebe +2 em testes de agarrar. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Predador Aquático. Você tem deslocamento de natação 6m e recebe +1 na Defesa e +2 em Furtividade.

Surto Reptiliano. Uma vez por cena, você pode gastar 1 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno.

Herança do Gato

Carisma +1, +1 em dois atributos.

As Muitas Vidas de um Gato. Você soma seu Carisma em testes de Constituição para estabilizar sangramento e em Acrobacia e, se estiver consciente em uma queda, reduz o dano dela em 3d6.

Garras. Você tem duas armas naturais de garra (dano 1d6, crítico x2, corte), uma em cada mão. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido usada para atacar neste turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exijam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras.

Sentidos Felinos. Você recebe visão na penumbra e +2 em Furtividade e Percepção.

Herança do Leão

Força +1, +1 em dois atributos.

Mordida. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d8, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Rugido Imponente. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para emitir um rugido assustador. Todos os inimigos em alcance curto sofrem -2 em rolagens de dano por 1 rodada. *Medo*.

Sentidos da Realeza. Você recebe visão na penumbra e +2 em Intimidação e Percepção.

Herança do Lobo

Carisma +1, +1 em dois atributos.

Faro. Você tem olfato apurado. Contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha.

Mordida. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Táticas de Matilha. Você recebe +2 nas rolagens de dano e na margem de ameaça em ataques contra oponentes que esteja flanqueando.

Herança do Morcego

Destreza +1, +1 em dois atributos.

Asas. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Se não estiver usando armadura pesada, você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m. Você precisa de espaço para abrir suas asas; quando paira ou voa, ocupa o espaço de uma criatura de uma categoria de tamanho maior que a sua.

Criatura da Noite. Você recebe visão no escuro e +2 em Furtividade e Percepção.

Ecolocalização. Você pode gastar 1 PM para receber percepção às cegas em alcance médio por 1 rodada.

Herança do Urso

Constituição +1, +1 em dois atributos.

Abraço de Urso. Você é Grande e pode usar Constituição como atributo-chave de Intimidação (em vez de Carisma).

Faro. Você tem olfato apurado. Contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha.

Mordida. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d8, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Mais Humanos que Humanos

Nem todos os moreau são herdeiros completos. Alguns lembram humanos artonianos mais comuns, com traços físicos de animais que não concedem nenhuma habilidade. Para representar isso, ao criar um personagem humano de Moreania, você pode definir que ele possui traços cosméticos de algum animal, como escamas em alguns pontos do corpo, orelhas de gato e outros. Em termos de características de raça, entretanto, ele será um humano.

SANGUINÁRIAS

Arton teve épocas remotas em que não havia humanoides, não havia povos inteligentes. Seus deuses ainda não os haviam dado à luz. Mas havia vida, havia a força irresistível que sempre encontra um meio, que move todos os seres. Essa força seria consumida e excretada por Megalokk, infestando tudo com suas crias horrendas, descomunais, indomáveis. O mundo era um inferno de monstros. Seria tornado habitável por humanos e outros povos apenas quando os deuses forçaram o recuo das feras até regiões onde permanecem confinadas. Hoje, as Sanguinárias são o reduto supremo das bestas hórridas, o reino de massacre que Arton havia sido.

É verdade que algumas feras de Galrasia também existem nas Sanguinárias, e vice-versa. Contudo, enquanto o Mundo Perdido é terra de criaturas naturais — ainda que muitas vezes crescidas e embrutecidas —, as Sanguinárias são onde os verdadeiros monstros prosperam. Aqui não existe equilíbrio natural, não existe o Grande Ciclo cultuado pelos devotos de Allihanna. Tudo é caos violento, tudo ataca e mata mesmo sem fome, sem provocação, sem motivo.

Nas Sanguinárias não há relação clara de predador e presa — tudo é predador, tudo busca devastação, aniquilação, destruição. Os monstros não matam por alimento, por defesa de território, por proteção de suas famílias; eles matam por serem monstros.

Grande parte dos monstros nas Sanguinárias não se reproduz por meios naturais; não há cruza, gestação ou parto. As criaturas apenas surgem, formam-se, erguem-se negrume nos dos abismos, do magma nos vulcões, da vontade de Megalokk. Aqueles que acasalam o fazem como paródia violenta dos animais de Allihanna, trazendo oferendas de vítimas ou matando o pretendente, ou ambos. Monstros existem unicamente para a violência.

CERIANTHAR

"Acredito que aquelas árvores bizarras devem prover bom lugar de acampamento."

— Hyakunen, o Imortal (estraçalhado)

Apesar da vigilância constante, a aparição súbita da criatura surpreende todos vocês. Ergue-se do solo rochoso com seu tronco rugoso e tubular, lembrando alguma árvore macabra — com tentáculos espinhosos em vez de galhos, agarrando e estraçalhando o batedor experiente que guiava seu grupo. Com horror, vocês percebem outros seres de mesmo tipo surgindo à volta.

Cerianthar

Cerianthar estão entre os monstros mais traiçoeiros e temidos nas Sanguinárias, responsáveis por dizimar incontáveis expedições. Em poucas palavras, são versões terrestres, imensas e agressivas de corais marinhos, emergindo da rocha sem aviso para agarrar e despedaçar criaturas que se aproximam. Indivíduos solitários às vezes fazem tocaia em passagens estreitas, mas estes monstros preferem formar emboscadas em grupos. De fato, em alguns pontos das montanhas, vales inteiros são forrados com estas coisas.

Embora atue como um predador de emboscada, o cerianthar não mata por alimento; não parece sequer ter essa necessidade, deixando os restos das vítimas espalhados em volta da toca. Por vezes os corpos atraem as próximas presas, que sofrem o mesmo destino.

Diz-se que cerianthar podem ser encontrados na superfície de alguns kaiju, atacando aventureiros que porventura tentem escalar para alcançar pontos vitais. Estudiosos suspeitam ser essa a verdadeira origem das criaturas, brotando da força vital imensurável dos gigantes, até se desprenderem pelo caminho.

CERIANTHAR

ND 4

Monstro Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +5, percepção às cegas
Defesa 22, **Fort** +15, **Ref** +5, **Von** +10
Pontos de Vida 140
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Quatro tentáculos +16 (1d6+4, alcance 3m).
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo (teste +16).
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o cerianthar causa 2d6+4 pontos de dano de corte em cada criatura que esteja agarrando.
Imobilidade Uma cerianthar pode permanecer completamente imóvel. Se ele estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ele é uma criatura e não parte da paisagem.
Muitos Tentáculos O cerianthar possui oito tentáculos. Ele pode atacar com no máximo quatro tentáculos ao mesmo tempo, mas pode usar os demais para manter criaturas agarradas.
Tentáculos Decepáveis É possível cortar um tentáculo com um ataque direto. Cada tentáculo tem Defesa 24 e é cortado se sofrer pelo menos 10 pontos de dano de corte em um único ataque. Se o tentáculo estava agarrando uma criatura, ela é solta automaticamente.

For 3, Des 2, Con 2, Int –4, Sab 1, Car 0

Perícias Furtividade +9.
Tesouro Nenhum.

GRANDE TACHYGLOSS

"Sim, você quer aqueles espinhos. Eu também. Mas não atravessando meu coração!"
— Almithara de Lenórienn, elfa cavaleira

O monstro lembra vagamente um urso, mas muito maior. O corpo é inteiramente coberto de espinhos, alguns grossos como chifres, outros afilados como lanças. As patas dianteiras também projetam garras de tamanhos diferentes. Não há cabeça visível; em vez disso, apenas uma abertura escura onde olhos furiosos brilham nas trevas.

Embora lembre algum tipo de ouriço gigante, o grande tachygloss não pode ser considerado um animal natural. Sua ferocidade incomum leva-o a atacar qualquer criatura que encontre, sempre lutando até a morte. Alguns estudiosos dizem que estes monstros sofrem dores indizíveis constantemente, crivados com os próprios espinhos. Aventureiros que os tenham enfrentado, contudo, sentem muito mais piedade de suas vítimas — encontradas empaladas nas proximidades do covil.

Devido a algum atributo planar, os acúleos do grande tachygloss penetram adamante tão facilmente quanto fruta madura. Embora esse efeito seja mais poderoso enquanto a criatura vive, ainda assim caçadores buscam extrair

Grande Tachygloss

esse material valioso para manufatura de armas. Houve algumas tentativas de capturar o monstro e mantê-lo em cativeiro para coleta regular de espinhos; quase todas terminaram em massacre.

Não é comum encontrar o monstro longe das Sanguinárias. Ali, por ser capaz de percorrer superfícies verticais livremente, sua vantagem em combate é absolutamente letal.

Grande Tachygloss — ND 16

Monstro Grande

Iniciativa +14, **Percepção** +16, visão no escuro
Defesa 53, **Fort** +30, **Ref** +24, **Von** +16, redução de dano 20
Pontos de Vida 800
Deslocamento 12m (8q), escalada 12m (8q)

Corpo a Corpo Duas garras +43 (3d8+23 mais 6d6 perfuração) e cauda +43 (2d10+23, x3, mais 6d6 perfuração).
Acúleos O tachygloss é coberto de espinhos pontiagudos. Todo dano de perfuração que ele causa ignora redução de dano.
Armadura de Espinhos Quando o tachygloss sofre dano por um ataque corpo a corpo adjacente, o atacante sofre 6d6 pontos de dano de perfuração.

For 7, Des 0, Con 8, Int –4, Sab 2, Car –3

Tesouro Acúleos de tachygloss (CD 31 para extrair, valem T$ 1.000 para fabricar uma arma com a melhoria penetrante).

Oxxdon

Oxxdon

"Não creio! Boulderann era o mais forte de nós. Aquele monstro o fez virar PÓ!"
— Bodvarr de Petrynia, humano clérigo de Thyatis

Aquilo que emerge da escuridão lembra uma cruza macabra entre um gafanhoto e um lagarto gigante, com longas antenas e cauda bipartida. Estranhas energias correm em filetes ao longo da carapaça escura, formando desenhos fluidos, que ocasionalmente saltam como jatos d'água. Onde tocam, produzem um chiado ácido.

Diz-se que Megalokk odeia a civilização, odeia os seres inteligentes e seus instrumentos — suas armas e ferramentas covardes, sem as quais são vermes fracos e miseráveis. Talvez por esse motivo várias de suas crias têm a capacidade de destruir itens forjados pela mão humana.

Também chamado "monstro da ferrugem", o oxxdon é conhecido por essa habilidade. Sua superfície produz uma substância corrosiva planar com as mesmas propriedades de uma magia de desintegração, exceto que não afeta seres vivos — apenas instrumentos, desmanchando-os ao mais leve toque. Armas usadas contra a criatura, ou mesmo levadas muito perto, se desfazem em pó. Armaduras são atravessadas e ignoradas. Engenhocas de inventor pifam. Golens? Nem pergunte!

Como outros monstros, o oxxdon não é parte do mundo natural, não tem ciclo reprodutivo conhecido. Simplesmente surge em lugares onde rondam exploradores e aventureiros, por puro desejo de Megalokk em ver tais expedições fracassar. Versões menores perambulam por masmorras em toda Arton, enquanto os maiores rondam vários pontos das Sanguinárias.

Oxxdon — ND 2

Monstro Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +4, faro, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +7, **Ref** +9, **Von** +4
Pontos de Vida 72
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Antena +12 (ferrugem) e mordida +12 (1d8+4).
Ferrugem A antena do oxxdon destrói automaticamente qualquer objeto de metal atingido. Uma arma de metal que cause dano a um oxxdon também é destruída imediatamente (itens mágicos têm direito a um teste de Fortitude contra CD 17 para evitar). Contra criaturas de metal (como golens), a antena deixa o alvo fatigado, então exausto, então paralisado (mesmo que seja imune a essas condições; Fort CD 17 evita). Remover cada uma

destas condições da criatura exige uma hora de trabalho, o gasto de T$ 50 em materiais e passar em um teste de Ofício (artesão) contra CD 20.

For 0, Des 4, Con 2, Int –4, Sab 1, Car –1

Tesouro Nenhum.

Oxxdon Imenso

ND 10

Monstro Enorme

Iniciativa +18, **Percepção** +10, faro, visão no escuro
Defesa 36, **Fort** +13, **Ref** +24, **Von** +11
Pontos de Vida 400
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Duas antenas +29 (1d8+10 mais ferrugem) e mordida +29 (3d8+10).
Aura Oxidante A presença de um oxxdon imenso corrói a própria existência. Objetos soltos, bem como criaturas, que comecem o turno em um raio de 9m sofrem 4d6+10 pontos de dano de essência e ficam fatigadas por 1 rodada.
Ferrugem Como o oxxdon (veja acima), mas com CD 30.

For 2, Des 6, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –1

Tesouro Nenhum.

Razza'kham

"Rei-tirano de Galrasia? Não, não. Hoje vamos caçar algo perigoso de verdade."

— Bagerrat, suraggel caçador

Alta como um celeiro, a bizarria bípede é toda coberta de escamas e placas. Tem as pernas fortes e a cauda longa de um lagarto, mas as patas dianteiras são como garras de louva-a-deus. A bocarra enorme é guarnecida com presas longas e mandíbulas de besouro extremamente afiadas nas laterais. Várias antenas insetoides na cabeça e outros pontos do corpo completam a monstruosidade.

Também conhecido como "queliceros-sauro", este monstro pode lembrar alguma fera primeva de Galrasia — onde também pode ser encontrado. Estudado com mais cautela, contudo, a criatura revela ser uma combinação bizarra de réptil e inseto, com exoesqueleto poderoso, garras espinhosas e quelíceras afiadas flanqueando a bocarra salivante. Razza'kham são mais armados, mais horrendos e mais ferozes que qualquer lagarto-terror.

Conjuntos de antenas ao longo do corpo oferecem ao monstro sentidos aguçados, capazes de perceber mesmo seres ocultos por magia. A carapaça fortíssima, resistente a ataques físicos e mágicos, é cobiçada por caçadores como material para armaduras. O mesmo vale para as garras e presas, usadas para produzir facas que penetram mesmo os mais fortes metais.

Cultistas de Megalokk dizem que o razza'kham está entre as crias favoritas do Deus dos Monstros.

Razza'kham

ND 17

Monstro Enorme

Iniciativa +16, **Percepção** +21, faro, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 54, **Fort** +30, **Ref** +24, **Von** +17, redução de dano 15, redução de ácido, eletricidade, fogo e frio 20
Pontos de Vida 1.010
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Duas garras +47 (6d10+36, 18) e mordida +47 (10d10+36, x3).
Brutalidade Incontida Sempre que o razza'kham rola um resultado máximo em um dado de dano, rola um dado extra de dano do mesmo tipo.
Dilacerar Se o razza'kham acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 8d6 pontos de dano.
Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o razza'kham faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 14, Des 2, Con 7, Int –5, Sab 2, Car 0

Tesouro Três peças de quitina razza (CD 32 para extrair).

Razza'kham

Serpe

"Necrose seria sinal normal de envenenamento, não fosse um golem. Nunca vi algo assim."
— Doutor Asclepius, médico de Salistick

As silhuetas inconfundíveis de dragões em voo se recortam contra o céu, descendo sobre vocês. Quando alcançam o solo, contudo, diferenças saltam aos olhos. Os monstros têm apenas duas pernas, além de dentes finos e numerosos, e grandes ferrões nas pontas das caudas. Ainda, são liderados por uma besta muito maior — cujos chiados não parecem demonstrar qualquer inteligência, apenas selvageria.

Serpes são encontradas nos ermos de Arton, solitárias ou em pequenos bandos. Apenas nas Sanguinárias os lagartos alados formam bandos numerosos.

Serpes são muitas vezes confundidas com dragões — mas sem parentesco real com estes. Não têm sopro de fogo ou capacidade de lançar magias. São estúpidas e extremamente agressivas, atacando tudo que encontram.

Sua arma principal é o ferrão, portando um dos venenos mais mortais de Arton, capaz de matar praticamente qualquer coisa; dizem afetar até criaturas supostamente imunes, como osteon e golens. Guildas criminosas e cultos sszzaazitas cobiçam essa toxina poderosa, muitas vezes contratando expedições para caçar e capturar as feras, ou extrair sua peçonha.

Uma história diz que Megalokk, invejoso das crias de Kally, teria desejado dragões para si. Serpes seriam sua primeira tentativa pífia buscando esse objetivo, logo abandonado. Outra lenda, contudo, atribui esses monstros de veneno letal a Sszzaas.

Tentativas de domesticar serpes como montarias invariavelmente terminam com a morte do cavaleiro, cedo ou tarde fulminado pelo ferrão mortal. Contudo, dizem que devotos de Sszzaas e bárbaros das Sanguinárias conseguem essa proeza.

Além do tipo normal, existe também a serpe anciã, maior e mais perigosa — e com veneno ainda mais letal. Costuma liderar bandos de serpes comuns nas Sanguinárias, sendo raro, mas não impossível, encontrá-la em outros territórios.

Serpe — ND 5

Monstro Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +7, faro, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +10, **Ref** +16, **Von** +5, imunidade a paralisia
Pontos de Vida 200
Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida +17 (2d6+12) e ferrão +17 (1d8+12 mais veneno).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +19).
Veneno Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 20 reduz a duração para 1 rodada).

For 6, Des 1, Con 6, Int –2, Sab 1, Car –1

Tesouro 1d4 doses de peçonha concentrada (CD 20 para extrair).

Serpe anciã — ND 8

Monstro Enorme

Iniciativa +8, **Percepção** +7, faro, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +15, **Ref** +21, **Von** +8, imunidade a paralisia e veneno
Pontos de Vida 320
Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Serpe

Corpo a Corpo Mordida +26 (3d6+15) e ferrão +26 (2d12+15 mais veneno).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +31).
Jato de Podridão (Padrão) A serpe dispara um jato de veneno que ignora imunidade e afeta uma linha de 18m. Criaturas na área perdem 6d12 pontos de vida (Fort CD 26 reduz à metade). *Recarga (movimento).*
Veneno Peçonha anciã (perde 3d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, ignorando imunidade a veneno, Fort CD 26 reduz a duração para 1 rodada).

For 7, Des 1, Con 6, Int –2, Sab 1, Car –1

Tesouro 1d4 doses de peçonha anciã (CD 23 para extrair).

Uraghian

"Acalmem-se, o besouro-do-óleo é mesmo perigoso, mas existe apenas em Galrasia."

— Hyakunen, o Imortal (incinerado)

Grande como um elefante, o inseto monstruoso avança para atacar e devorar. Na carapaça escura e lustrosa dançam padrões de manchas luminosas, leitosas e macabras, de aspecto sobrenatural, em cores doentias, por vezes lembrando rostos em agonia.

Também conhecido como besouro-do-óleo, este enorme besouro predador também existe em Galrasia e outras regiões, embora os maiores e mais agressivos sejam encontrados nas Sanguinárias. Mesmo equipado com uma mandíbula poderosa, a mais terrível arma do besouro-do-óleo é uma rajada de substância cáustica que lembra óleo fervente. Absurdamente inflamável, a enzima se incendeia em contato com o ar e emite chamas que deixam apenas cinzas e queimaduras assustadoras por onde passam. A própria carapaça também é revestida com material similar, que queima ao toque.

Diferente de outros monstros, o besouro-do-óleo se reproduz — ainda que de modo grotesco e perigoso. Quando chega a época, o adulto simplesmente explode, liberando uma dúzia de crias até então em seu interior. Muitos grupos de aventureiros foram exterminados ao acreditar que venceram a fera, quando na verdade libertaram inimigos vorazes em número ainda maior.

Uraghian Jovem — ND 5

Monstro Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +5, **Von** +11, redução de fogo 20
Pontos de Vida 200
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +17 (2d8+10 mais 6d6 fogo).
Couraça Cáustica Uma criatura que cause dano ao uraghian com um ataque corpo a corpo sofre 6d6 pontos de dano de fogo. Criaturas com alcance natural maior que 1,5m não sofrem esse dano.
Rajada Flamejante (Padrão) O uraghian cospe óleo flamejante em um cone de 12m. Criaturas na área sofrem 6d6+12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 20 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 6, Des –1, Con 5, Int –5, Sab 1, Car –2

Tesouro Óleo de besouro x1d4 (CD 20 para extrair).

Uraghian Adulto — ND 8

Monstro Enorme

Iniciativa +7, **Percepção** +10, faro, visão na penumbra
Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +8, **Von** +15, redução de fogo 20
Pontos de Vida 330
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +26 (2d12+35 mais 6d6 fogo).
Couraça Cáustica Uma criatura que cause dano ao uraghian com um ataque corpo a corpo sofre 6d6 pontos de dano de fogo. Criaturas com alcance natural maior que 1,5m não sofrem esse dano.
Rajada Flamejante (Padrão) O uraghian cospe óleo flamejante em um cone de 18m. Criaturas na área sofrem 10d6+20 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 26 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 8, Des –1, Con 6, Int –5, Sab 2, Car –2

Tesouro Óleo de besouro x1d6 (CD 23 para extrair) e casulos de seda x2d4 (CD 23 para extrair, cada casulo vale T$ 100 para fabricar um vestuário superior).

Uraghian

KAIJU

"Não, rapaz. Não se combate um kaiju, como não se combate um terremoto ou uma tempestade. Apenas tenta-se sobreviver."
— Mon'han Galldo'han, kliren fundador da Guilda dos Caça-Monstros

Um tremor e um rugido profundo anunciam seu despertar. Atrás da montanha, algo ainda maior que esta se ergue — algo escuro e escamado, que alcança e encobre o sol, os céus.

Grandes como a estátua de Valkaria — ou até maiores —, kaiju são os maiores seres vivos conhecidos na existência. Mais que simples monstros, são verdadeiras forças da natureza, como os terremotos, vulcões e tufões. Muitas vezes, até venerados como deuses.

Embora muitos concordem que os kaiju são crias de Megalokk, alguns acadêmicos acreditam que nem mesmo um deus maior teria poder para produzir estas criaturas supremas, sendo sua verdadeira origem um mistério. Eles não se reproduzem como outros seres, não acasalam ou procriam — até porque não existem espécies kaiju, não existem dois iguais. Alguns passam por estranhos estágios larvais e metamorfoses, mas nunca foram encontrados ovos ou filhotes. Suspeita-se que todos os kaiju existentes surgiram (nasceram?) no passado remoto, quando Arton era tomada pelos monstros, ou vieram de lugares ainda mais terríveis. Adormecidos, ou mesmo mortos, podem despertar/ressuscitar a qualquer momento para trazer fúria e destruição.

Árvore-Matilha, Basilisco*, Burafonte, Cão do Inferno*, Deinonico, Dragão Adulto, Dragão Bicéfalo, Dragão Feral, Dragão Menor, Dragão-Real, Dragão Venerável, Dragões*, Gali-Gali, Grande Battham, Grifo*, Meio-Orc, Orc, Orc Xamã, Orc Mutante, Quimera, Sapo Atroz, Raagoran, Rei-Tirano, Rhandomm, Trog, Trog Anão, Tuntram, Urso-Coruja*.

Kaiju não morrem por meios naturais; seu tempo de vida simplesmente não pode ser medido. Um kaiju pode ser derrotado e morto, tipicamente por outro kaiju — pois quase nenhum outro ser no mundo é capaz dessa façanha. Contudo, mesmo despedaçado ou reduzido a ossos, um kaiju nunca morre realmente — ou melhor, nunca permanece morto. Vai regenerar com o tempo, sem que nada nem ninguém consiga impedir. Por isso, é normal que kaiju destruídos em batalhas épicas simplesmente retornem tempos depois.

Um kaiju enfurecido pode despertar e atacar em qualquer parte de Arton, mas o único lugar onde existem em abundância são as Sanguinárias. Ali, travam batalhas titânicas cujos tremores sacodem a ilha de Tamu-ra a leste. Tamuranianos chamam a cordilheira de Trono de Sugora, o grande espírito que alguns consideram o nome nativo de Megalokk. Vez ou outra, um kaiju atravessa o mar e alcança o Império de Jade para devastar suas cidades, forçando os heróis locais a encontrar formas de lidar com a besta.

Kaiju — ND 20

Monstro (kaiju) Colossal

Iniciativa +22, **Percepção** +16, faro, visão no escuro
Defesa 62, **Fort** +34, **Ref** +28, **Von** +20, cura acelerada 50/kaiju, fortificação 75%, imunidade a efeitos de metabolismo e mentais, medo, metamorfose, paralisia e veneno, redução de dano 30
Pontos de Vida 1.500
Deslocamento 15m (10q), mais um entre escalada 9m (6q), natação 36m (24q) ou voo 36m (24q)

Corpo a Corpo Duas garras +55 (2d20+50), mordida +55 (2d20+50) e cauda +55 (2d20+50).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +60).
Arsenal Titânico Cada kaiju possui dois poderes titânicos, escolhidos entre os seguintes.

- *Arremessar Montanha (Padrão).* O kaiju arremessa um pedregulho em uma criatura em alcance longo, causando 10d12 pontos de dano de impacto ao alvo e a todas as criaturas em alcance curto dele, e soterrando todos (Ref CD 50 reduz dano à metade e evita o soterramento). Criaturas soterradas ficam imóveis e sofrem 2d12 pontos de dano de impacto no início de cada um de seus turnos. Soltar-se (ou soltar um aliado soterrado) exige uma ação completa e um teste de Força (CD 28). Vários personagens podem ajudar nesse teste. *Recarga (movimento).*
- *Fúria Retalhadora.* Uma vez por rodada, quando sofre dano, o kaiju recebe +5 em testes de ataque e +1d20 nas rolagens de dano até o fim do seu próximo turno.
- *Ferrão Peçonhento.* O ataque de cauda do kaiju é substituído por um ataque de ferrão (mesmas estatísticas, mas causa dano de perfuração mais veneno).
- *Poeira dos Sonhos (Movimento).* Criaturas em alcance médio ficam inconscientes e caídas; criaturas em combate, em vez disso, ficam exaustas (Von CD 50 muda para fatigada e a criatura fica imune a esta habilidade até o fim da cena). *Recarga (movimento).*
- *Rugido Aterrador (Padrão).* Todas as criaturas em alcance longo sofrem 16d12 pontos de dano de impacto e ficam apavoradas e surdas (Fort CD 50 reduz o dano à metade, evita a condição surdo e muda de apavoradas para abaladas). *Recarga (movimento).*
- *Sopro Corrosivo (Padrão).* Todas as criaturas em um cone de 12m sofrem 12d20 pontos de dano de ácido e ficam vulneráveis (Ref CD 50 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*
- *Tempestade de Ferrões (Completa).* Criaturas em alcance médio sofrem 6d12 pontos de dano de perfuração e são expostas ao veneno peçonha kaiju (Ref CD 50 reduz o dano à metade e evita o veneno). *Recarga (padrão).*
- *Terremoto da Ira (Completa).* Todas as criaturas em alcance médio em contato com o solo sofrem 14d12 pontos de dano e ficam caídas (Ref CD 50 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (ser reduzido a 800 PV).*
- *Ventos Bravios.* Quando o kaiju voa, os ventos produzidos por ele arremessam todas as criaturas em alcance médio 15m na direção oposta do kaiju (Fort CD 50 evita). Uma criatura arremessada fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada. *Pré-requisito:* deslocamento de voo.

Engolir (Livre) No início de cada um dos turnos do kaiju, cada criatura engolida sofre 2d20+50 pontos de dano de impacto mais 2d20+50 pontos de dano de ácido. Elas podem escapar causando um total de 200 pontos de dano a ele (Defesa 25, fortificação 25%, redução de dano 0). O kaiju pode manter uma criatura Enorme, ou até dez criaturas Grandes ou menores, engolidas por vez.
Maior que a Vida Quando falha em um teste de resistência contra um efeito com duração maior que instantânea, um kaiju pode, no início do seu turno, fazer um novo teste de resistência oposto à CD original, até o fim da duração do efeito. Além disso, se reduzido a 0 PV ou menos, assim que restaurado a 1 PV por sua cura acelerada o kaiju desiste de lutar e retorna à sua terra de origem.
Titânico O kaiju é imune a manobras de combate, não pode ser flanqueado e sofre metade do dano de ataques que não sejam de outra criatura Titânica. Quando se move, pisoteia qualquer criatura ou objeto Enorme ou menor em seu caminho (atravessando seu espaço), causando 20d6 pontos de dano de impacto (uma vez por rodada por criatura, Ref CD 50 reduz à metade). Além disso, seus ataques ignoram redução de dano e atingem todas as criaturas em um quadrado de 6m (para cada ataque, ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada inimigo na área).
Veneno Peçonha kaiju (perde 5d12 PV por rodada durante 10 rodadas, Fort CD 50 reduz para 1 rodada).

For 20, Des 0, Con 15, Int –3, Sab 2, Car –3

Perícias Atletismo +35, Intimidação +35.
Tesouro Padrão, mais 6 peças de couraça de kaiju (CD 35 para extrair).

SOB AS ONDAS

Mar Negro. Mar do Dragão-Rei. Mar dos Monstros. Os três mares de Arton, cercando o continente com águas revoltas. Todos têm seus motivos para serem navegados — buscar aventuras na selvagem Galrasia, buscar sabedoria em Khubar, alcançar o renascido Império de Jade. Todos também oferecem perigos a quem ousa desafiá-los.

A simples travessia por navio é arriscada, monstros e povos marinhos hostis espreitam. Alguns capazes de abordar e saquear, outros grandes o bastante para demolir embarcações inteiras. E esta é apenas, figurativa e literalmente, a superfície de todo um mundo de reinos submersos, com suas próprias raças guerreiras, seus próprios monstros, gigantes e dragões. Sereias, tritões e elfos-do-mar povoam aldeias, cidades, até reinos. Para aqueles com meios mágicos para explorar este universo sob as águas, o domínio do deus Oceano oferece vastas oportunidades e recompensas.

Existem ainda as regiões de "ar molhado", onde as águas mágicas podem ser respiradas por seres da superfície. Aqui vivem os povos marinhos mais amistosos, hospitaleiros, dispostos a comercializar com aqueles do "mundo seco" — até mesmo pedindo seu auxílio ocasional, buscando grupos de aventureiros que venham em seu socorro.

Quanto ao próprio Grande Oceano, seu desaparecimento permanece um mistério. Embora os devotos ainda sejam capazes de conjurar milagres, o Deus dos Mares não pode ser encontrado ou contactado em parte alguma — o que é incomum, mesmo levando em conta sua notória impassividade e indolência. Entre os piratas, existe cizânia e caça aos culpados. Mas, para aqueles que vivem sob as ondas, as consequências reais são ainda incertas.

CANCERONTE

"Vocês não fazem ideia do banquete incrível que consigo preparar com aquele ali!"
— Willian Garfo d'Ouro, dahllan inventor e cozinheiro

O animal tem a aparência de um caranguejo descomunal, grande como um navio invertido. A armadura azulada brilha com runas faiscantes. Suas quatro grandes garras poderiam partir humanos ao meio sem dificuldade, enquanto seis patas poderosas fazem a criatura avançar como uma máquina de guerra viva.

Cancerontes comuns são caranguejos muito grandes, medindo até três metros de diâmetro. Vivem em cavernas submarinas e raramente se aventuram fora d'água. Apesar do tamanho e das garras ameaçadoras, não são perigosos: necrófagos, alimentam-se apenas de bichos mortos, atacando outros seres apenas quando ame-

Canceronte

açados. Sua carne é iguaria das mais apreciadas; um destes monstros servido sobre uma enorme mesa costuma ser prato tradicional em grandes ocasiões, tanto em festejos regionais quanto em jantares de gala em palácios. Seu preparo exige que a criatura seja morta apenas minutos antes de servir — portanto, o bicho deve ser capturado com vida. O preço por um canceronte vivo pode igualar um tesouro de masmorra.

Muito mais impressionante — e perigoso — é o canceronte de guerra. Este monstro é cultivado ao longo de anos por druidas de povos marinhos, crescendo até dimensões gigantescas e recebendo variados implementos de combate. Ao final do processo, a criatura não é mais um animal natural, mas uma máquina de batalha.

Com seus mais de dez metros de diâmetro, o canceronte de guerra inclui câmaras seladas para uma pequena tripulação de tritões ou elfos-do-mar. Embora seu propósito seja atacar fortificações humanas em terra firme, derrubando muros para despejar tropas em seu interior, alguns podem ser encontrados protegendo cidadelas de povos submarinos.

Canceronte

ND 3

Animal Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +4, visão na penumbra
Defesa 21, **Fort** +15, **Ref** +9, **Von** +3, fortificação 25%
Pontos de Vida 110
Deslocamento 6m (4q), natação 12m (8q)

Corpo a Corpo Duas garras +14 (1d8+6).
Autotomia (Livre) O canceronte pode sacrificar uma de suas garras para se livrar de um perigo maior. Quando faz isso, ele automaticamente passa em um teste para evitar uma condição de movimento (como um teste de ataque para se libertar de um agarramento), mas perde um de seus ataques de garra. Uma garra sacrificada desta forma se regenera em um mês.
Quebrar Tudo! O canceronte recebe +2 em testes de ataque para quebrar (teste total +18) e causa +1d8 pontos de dano contra objetos.

For 4, Des 2, Con 5, Int –4, Sab 0, Car –2

Tesouro 1d6 postas de canceronte (CD 18 para extrair; cada posta vale T$ 12 para preparar um banquete de canceronte).

Canceronte de Guerra

ND 16

Monstro Colossal

Iniciativa +10, **Percepção** +11, visão na penumbra
Defesa 53, **Fort** +30, **Ref** +24, **Von** +16, fortificação 25%, imunidade a encantamento, redução de dano 15
Pontos de Vida 825
Deslocamento 12m (8q), natação 18m (12q)

Corpo a Corpo Quatro garras +45 (4d10+25).
Abordagem Um personagem pode gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo (CD 30) para escalar o canceronte de guerra. Se falhar por 5 ou mais, cai na frente do monstro e sofre 4d6 pontos de dano da queda. Se passar em três desses testes, chega na escotilha em sua barriga. Abrir a escotilha exige um teste de Ladinagem ou Força (CD 30). Cada canceronte possui uma equipe de cinco sahuagin (ataque +35, 3d6+25 pontos de dano de perfuração, Defesa 28, 60 PV e usa os testes de resistência do canceronte) em seu interior, para impedir que intrusos cheguem à concha de comando. Na concha de comando está o capitão (ataque +36, 3d8+25 pontos de dano de perfuração, Defesa 30, 100 PV e usa os testes de resistência do canceronte). Uma vez que o capitão seja morto, o canceronte para de lutar.
Agarrar Aprimorado (Livre) Garra (teste +55).
Atropelamento (Completa) O canceronte percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas desta forma sofrem 10d10+50 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 42 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*
Autotomia (Livre) O canceronte pode sacrificar uma de suas garras para se livrar de um perigo maior. Quando faz isso, ele automaticamente passa em um teste para evitar uma condição de movimento (como um teste de ataque para se libertar de um agarramento), mas perde um de seus ataques de garra. Uma garra sacrificada desta forma se regenera em um mês.
Guilhotinar (Padrão) Se o canceronte começar seu turno agarrando uma criatura menor que ele, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, a criatura sofre 8d10+50 pontos de dano de impacto e fica debilitada (ou inconsciente, se já estiver debilitada).
Máquina de Cerco O canceronte recebe +2 em testes de ataque para quebrar (teste total +57) e seus ataques ignoram redução de dano de objetos.

For 10, Des 0, Con 8, Int –4, Sab 0, Car –2

Tesouro Metade mais 2d4 postas de canceronte (CD 31 para extrair; cada posta vale T$ 12 para preparar um banquete de canceronte).

Elfo-do-Mar

"Temos histórias de guerra entre nosso povo e eles. Nunca ouviu nenhuma? Pois então."

— Marcielle, sereia barda

Este ser lembra um elfo terrestre, embora mais baixo e corpulento, de ombros largos. Tem pele lustrosa, perolada, azul-acinzentada. As grandes orelhas têm raios, como barbatanas de peixe. Tem cabelo branco, longo, e olhos azuis amendoados. Veste apenas uma tanga leve que parece feita de algas, enquanto empunha um tridente farpado, de aspecto muito perigoso.

Em contraste com sereias e tritões, mais inclinados à conjuração de magias, elfos-do-mar são bárbaros orgulhosos e perigosos. Lançam ataques contra em-

Elfos-do-Mar e Selako

Elfo-do-Mar: Habilidades de Raça

Destreza +2, Constituição +1, Inteligência –1.

Arsenal do Oceano. Você recebe proficiência em arpão, rede e tridente e +2 em testes de ataque com essas armas. Se receber proficiência em uma dessas armas novamente, pode considerá-la uma arma leve.

Cria das Águas. Você possui deslocamento de natação igual a seu deslocamento em terra e visão na penumbra. Quando dentro d'água, você recebe percepção às cegas e +2 na Defesa e, em Furtividade e Sobrevivência.

Dependência de Água. Se permanecer mais de um dia sem contato com água, você não recupera PM com descanso até voltar para a água (ou, pelo menos, tomar um bom banho!).

Longevidade. x2.

Devotos. Allihanna, Arsenal, Hyninn, Megalokk, Oceano.

barcações e comunidades costeiras para matar, saquear e — principalmente — roubar objetos de metal, que eles próprios não podem forjar em seu habitat.

Estes são apenas os fatos mais conhecidos sobre os elfos-do-mar. A verdade é que muitos são pacíficos, cuidando da própria vida em suas comunidades submarinas, sem nenhum interesse em guerrear com o Reinado. Várias de suas aldeias, em regiões de ar molhado, aceitam visitantes da superfície e até moradores fixos sem receios — justamente para comercializar instrumentos e itens da terra seca, em troca de pescado, materiais únicos e tesouros do mar.

Não é raro que estes elfos acabem se unindo a grupos de aventureiros; no passado, uma elfa-do-mar chamada Lenora foi aliada a heróis ilustres como Vladislav Tpish e o próprio Paladino de Arton. Apenas os membros mais rebeldes e malignos da raça se tornam saqueadores — infelizmente são estes que trazem infâmia aos demais.

Elfo-do-Mar Pescador — ND 2

Humanoide (elfo-do-mar) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +7, percepção às cegas (apenas embaixo d'água), visão na penumbra
Defesa 18, **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +3
Pontos de Vida 14
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Arpão +12 (1d10+6, x3).
À Distância Arpão +14 (1d10+10, x3).
Caçador Submarino Quando faz um teste de perícia (exceto testes de ataque) em um terreno aquático, o elfo-do-mar pescador rola dois dados e usa o melhor resultado.

For 2, Des 4, Con 3, Int –1, Sab 2, Car 0

Perícias Furtividade +7, Sobrevivência +7 (+9 embaixo d'água).
Equipamento Arpão, gibão de peles. **Tesouro** Metade.

Elfo-do-Mar Chefe — ND 6

Humanoide (elfo-do-mar) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +10, percepção às cegas (apenas embaixo d'água), visão na penumbra
Defesa 29, **Fort** +12, **Ref** +18, **Von** +6
Pontos de Vida 230
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Tridente x2 +22 (1d8+15).
À Distância Rede +20 (agarrar).
Caçador Submarino Quando faz um teste de perícia (exceto testes de ataque) em um terreno aquático, o elfo-do-mar chefe rola dois dados e usa o melhor resultado.
Ginete de Selako O elfo-do-mar possui um selako como parceiro montaria Grande. Se estiver montado, seu deslo-

camento muda para 15m, ele recebe +2d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo uma vez por rodada e, quando acerta um ataque corpo a corpo, o alvo fica sangrando.

Investida Aquática (Completa) O elfo-do-mar realiza uma investida e faz seus dois ataques com tridente. Os dois ataques recebem o bônus de +2 da investida e causam +1d8 pontos de dano, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

For 4, Des 5, Con 3, Int –1, Sab 3, Car 2

Perícias Atletismo +9, Cavalgar +10, Diplomacia +7, Furtividade +10, Guerra +6, Sobrevivência +10 (+12 embaixo d'água).

Equipamento Couraça, escudo leve, rede, tridente equilibrado. **Tesouro** Padrão.

Elfo-do-mar druida

ND 10

Humanoide (elfo-do-mar) Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +15, percepção às cegas (apenas embaixo d'água), visão na penumbra

Defesa 31, **Fort** +14, **Ref** +20, **Von** +24

Pontos de Vida 250

Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Pontos de Mana 54

Corpo a Corpo Arpão +22 (1d10+1d12+18, x3).

À Distância Arpão +24 (1d10+25, x3).

Companheiro Animal O druida sempre está acompanhado de um canceronte que serve como um parceiro adepto guardião veterano (já contabilizado).

Forma Animal (Completa, 6 PM) O druida adquire a forma de uma orca. Ele recebe +5 em Força, +4 na Defesa, um ataque corpo a corpo de mordida +26 (2d6+28) e um de pancada +26 (2d6+28) e seu tamanho muda para Grande. Nessa forma, ele não pode falar, mas pode lançar magias e empunhar catalisadores e esotéricos.

Magias Como um druida do Oceano de 10º nível (CD 32).

- *Controlar Água (Padrão, 6 PM)* Até o fim da cena, o druida controla a água em uma esfera de 30m em alcance longo. (veja *Tormenta20*, p. 186).
- *Curar Ferimentos (Padrão, 9 PM)* Uma criatura em alcance curto cura 10d8+10 pontos de vida.
- *Despedaçar (Padrão, 9 PM)* Um alvo em alcance curto sofre 5d8+10 pontos de dano de impacto, ou o dobro sem aplicar RD se for um construto ou um objeto mundano Pequeno, e fica atordoado (Fort reduz o dano à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Escudo da Fé (Reação, 7 PM)* Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe camuflagem contra ataques à distância e +5 na Defesa até seu próximo turno.
- *Suporte Ambiental (Padrão, 5 PM)* Por 1 dia, criaturas escolhidas em alcance curto ficam imunes aos efeitos de calor e frio extremos, podem respirar na água e não sufocam em fumaça densa.

Dependência de Água Se ficar um dia sem contato com água, o elfo-do-mar não recupera PM até voltar para a água.

For 1, Des 5, Con 2, Int –2, Sab 6, Car 2

Perícias Adestramento +15, Cura +15, Religião +15, Sobrevivência +15 (+17 embaixo d'água).

Equipamento Arpão, escudo leve, essência de mana x2, gibão de peles, ramo verdejante x5, símbolo sagrado do Oceano. **Tesouro** Padrão.

Enguia Rainha

"Essa calmaria é tediosa demais. Quando vamos encontrar alguma coisa?"

— Helldin, hynne bardo ladino

O mundo sob as ondas é imenso e criaturas imensas vivem nele. Algumas simplesmente crescem até atingir proporções colossais, sem que sua existência jamais venha a ser conhecida pelos povos da superfície, enquanto outras são temidas ou veneradas. Mesmo sem inteligência, esses titãs podem ser adorados por cultos inteiros.

Assim, as razões que levaram uma moreia comum a atingir dezenas de metros, desenvolver habilidades sobrenaturais e ser venerada por povos antigos são até hoje um mistério. Igualmente desconhecidos são os motivos pelos quais estaria adormecida em uma caverna nos últimos séculos. O fato é que um altar secreto colocado na mesma caverna guardava um tesouro mágico, uma última oferenda à Enguia Rainha, talvez com a intenção de aplacar sua fúria para sempre. Esse objeto — o que seria exatamente, não se sabe — teria sido encontrado por sszzaazitas e habilmente substituído por um dos Rubis da Virtude.

A remoção do objeto despertou a fera, que emergiu furiosa para atacar tudo aquilo que encontrasse. Após um embate épico contra o Paladino, acabaria ferida, recolhendo-se até a recuperação antes do próximo ataque.

Enguia Rainha

ND 19

Monstro Colossal

Iniciativa +23, **Percepção** +19, visão no escuro

Defesa 54, **Fort** +32, **Ref** +26, **Von** +19, redução de dano 15

Pontos de Vida 1.150

Deslocamento Natação 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +52 (4d12+46, 19) e cauda x2 +52 (3d12+32).

Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +62).

Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, a Enguia Rainha causa 6d12+32 pontos de dano de impacto em cada criatura que esteja agarrando.

Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos da Enguia, a criatura engolida sofre 4d12+20 pontos de dano de impacto mais 4d12+20 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando um total de 200 pontos de dano a ela (Defesa 25, redução de dano 5).

Majestade Elétrica (Padrão) A Enguia se cobre com eletricidade natural. Criaturas agarradas sofrem 10d8 pontos de dano de eletricidade (Fort CD 47 reduz à metade). Além disso, até a próxima rodada, qualquer criatura que faça um ataque corpo a corpo contra a Enguia sofre 6d8 pontos de dano de eletricidade.

Sopro (Padrão) A Enguia sopra vapor fervente em um cone de 18m. Cada criatura nessa área sofre 12d12 pontos de dano, metade fogo e metade ácido, e é recoberta por uma substância corrosiva que causa 4d12 pontos de dano de ácido pelas próximas 1d4 rodadas (Ref CD 47 reduz o dano à metade e evita a substância). *Recarga (movimento).*

For 12, Des 4, Con 11, Int –4, Sab 3, Car –1

Tesouro Padrão mais suco gástrico (CD 34 para extrair, vale T$ 2.000 para fabricar itens que causem dano de ácido).

IRUKANJIN

"Eles estão vivos! Aquelas coisas os levaram! Juro por Valkaria, vou encontrá-los!"
— Anders Garou, humano ladino

A criatura fantasmagórica apresenta uma cabeça semiesférica e segmentada, lembrando metade de uma abóbora, sem feições. Tem um torso humanoide com dois braços, transparente, deixando visíveis os órgãos internos. Quatro longos tentáculos pendem de onde deveriam estar as pernas.

Também conhecidos como "medusoides", estes seres de aspecto alienígena lembram um cruzamento bizarro entre um humanoide e uma água-viva. Sua origem é desconhecida, existindo apenas teorias. Algumas dizem que já foram parte de uma raça numerosa, governando impérios submarinos caídos. Outras sugerem que foram criados por arcanistas épicos do passado, como seus caçadores e espiões de elite. Para alguns, ainda, seriam náufragos de algum mundo distante — membros de um povo avançado, capaz de cruzar o éter a bordo de embarcações vivas que lembram águas-vivas gigantescas.

Por serem mais frequentes no Mar dos Monstros, receberam seu nome popular dos nativos de Tamu-ra — mas podem ser encontrados em todos os mares. Inteligentes, dissimulados e diabólicos, utilizam a transparência natural das águas-vivas para se aproximar furtivamente de vítimas e poderes mentais para atordoá-las. Alvos que resistem são atacados com tentáculos urticantes.

Sua propensão a capturar e sequestrar, em vez de matar, sugere que vítimas dos irukanjin sejam levadas para um esconderijo submarino — existindo ainda uma chance de resgatá-las com vida. Há relatos de que seus prisioneiros são mantidos em casulos, passando por algum tipo de experimento cruel, ou provendo algum elemento valioso para as criaturas.

Irukanjin são encontrados sozinhos, em pequenos grupos, e/ou acompanhados por águas-vivas de tamanhos diversos, que eles parecem controlar livremente.

Enguia Rainha

IRUKANJIN

ND 4

Humanoide (irukanjin) Médio

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +3, visão no escuro
DEFESA 20, **FORT** +10, **REF** +5, **VON** +0, redução de ácido e impacto 5
PONTOS DE VIDA 126
DESLOCAMENTO Natação 12m (8q)

CORPO A CORPO Dois tentáculos +16 (3d4+6 mais Inocular Ácido).
IMPACTO MENTAL (PADRÃO) Uma criatura em alcance médio sofre 4d6 pontos de dano psíquico e fica atordoada por 1d4 rodadas (Von CD 18 reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena. *Recarga (movimento).*
INOCULAR ÁCIDO Uma criatura atingida por um tentáculo do irukanjin sofre 2d4 pontos de dano de ácido e fica lenta. Se já estiver lenta, fica paralisada por 1 rodada (Fort CD 18 reduz à metade e evita a condição).
MESCLAR-SE Enquanto está submerso em água, o irukanjin tem camuflagem leve.

FOR 0, DES 3, CON 2, INT 4, SAB 1, CAR –2

PERÍCIAS Furtividade +12.
TESOURO Nenhum.

ÁGUA-VIVA

ND 1

Animal Pequeno

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +3, visão no escuro
DEFESA 15, **FORT** +5, **REF** +10, **VON** +1, imunidade a ácido, redução de impacto 5
PONTOS DE VIDA 9
DESLOCAMENTO Natação 12m (8q)

CORPO A CORPO Tentáculo x2 +11 (1d6+2 mais 1d6 ácido).
CORPO AQUÁTICO Fora d'água, a água-viva evapora e morre em 1d8 horas. Nesse tempo, qualquer criatura que tocar nela sofre 1d6 pontos de dano de ácido.
MESCLAR-SE Enquanto está submersa em água, a água-viva tem camuflagem leve.

FOR 0, DES 3, CON 1,INT –4, SAB 1, CAR –2

PERÍCIAS Furtividade +7.
TESOURO Filamentos corrosivos (CD 16 para extrair, valem T$ 10 para fabricar ácidos).

ENXAME DE ÁGUAS-VIVAS

ND 6

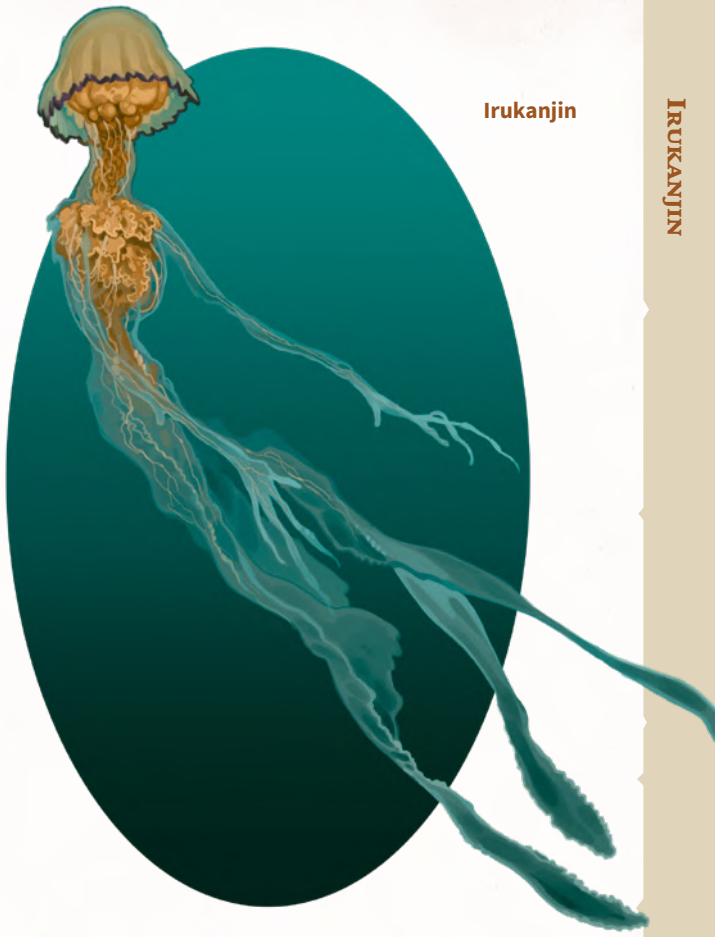
Animal Grande

INICIATIVA +9, **PERCEPÇÃO** +6, visão no escuro
DEFESA 27, **FORT** +12, **REF** +18, **VON** +6, imunidade a ácido, redução de impacto 5
PONTOS DE VIDA 255
DESLOCAMENTO Natação 12m (8q)

ENXAME 4d6+10 perfuração mais 4d6+12 ácido.
CORPO AQUÁTICO Fora d'água, o enxame de águas-vivas evapora e morre em 1d8 horas. Nesse tempo, qualquer criatura que tocar nele sofre 2d6 pontos de dano de ácido.
GRUDAR NAS COSTAS Quando uma criatura sai do espaço do enxame, algumas águas-vivas ficam presas em suas costas. A criatura continua sofrendo metade do dano da habilidade Enxame até gastar uma ação de movimento para se livrar das águas-vivas.
MESCLAR-SE Enquanto está submerso em água, o enxame tem camuflagem leve.

FOR 0, DES 4, CON 3, INT –4, SAB 1, CAR –4

PERÍCIAS Furtividade +9.
TESOURO Filamentos corrosivos (CD 21 para extrair, valem T$ 60 para fabricar ácidos).



Irukanjin

ÁGUA-VIVA GIGANTE

ND 8

Animal Grande

INICIATIVA +11, **PERCEPÇÃO** +7, visão no escuro
DEFESA 33, **FORT** +15, **REF** +21, **VON** +8, imunidade a ácido, redução de impacto 5
PONTOS DE VIDA 320
DESLOCAMENTO Natação 12m (8q)

CORPO A CORPO Tentáculo x2 +26 (3d6+22 mais 3d6 ácido).
CORPO AQUÁTICO Fora d'água, a água-viva gigante evapora e morre em 1d8 horas. Nesse tempo, qualquer criatura que tocar nela sofre 3d6 pontos de dano de ácido.
MESCLAR-SE Enquanto está submersa em água, a água-viva tem camuflagem leve.

FOR 0, DES 4, CON 3, INT –4, SAB 1, CAR –3

PERÍCIAS Furtividade +12.
TESOURO Filamentos corrosivos (CD 23 para extrair, valem T$ 120 para fabricar ácidos).

Nereida

"Aventureiros, ajudem-me, eu suplico! Sou caçada por um ser diabólico, ele agora me persegue!"
— Yulianna, (talvez) elfa-do-mar

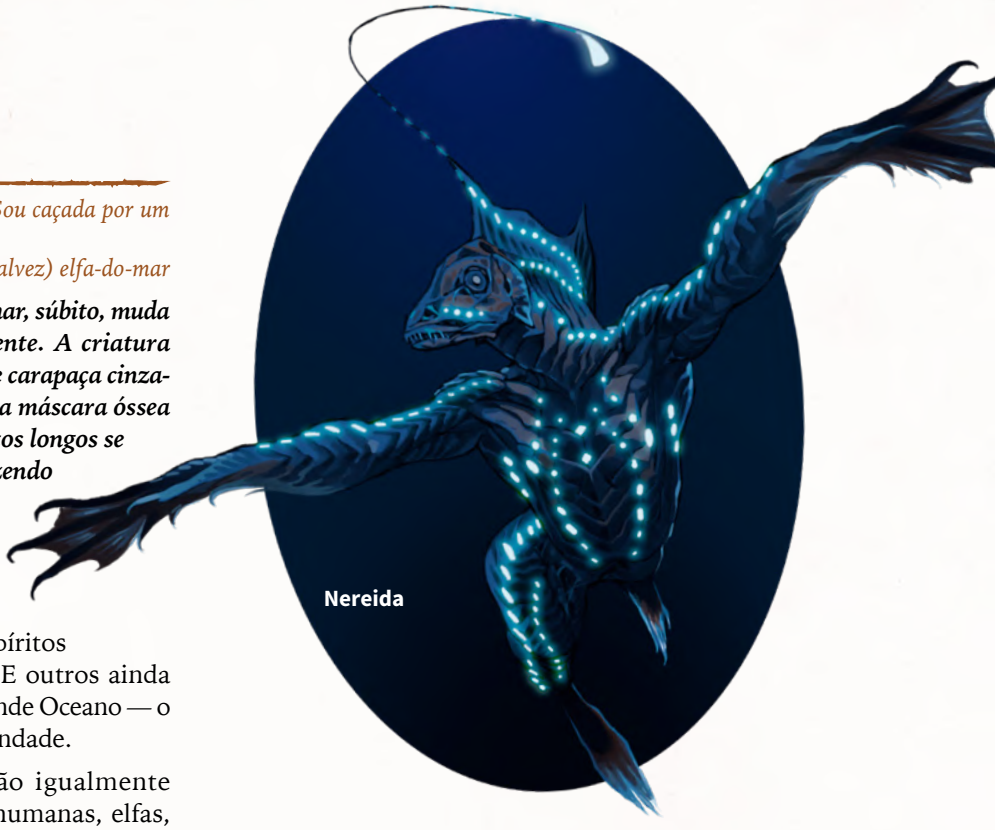
O que parecia ser uma bela elfa-do-mar, súbito, muda para uma forma completamente diferente. A criatura agora lembra uma humanoide coberta de carapaça cinza-escura, escamada. Em vez de rosto, uma máscara óssea com olhos volumosos e opacos. Filamentos longos se projetam de várias partes do corpo, trazendo pequenas luzes nas pontas.

A natureza das nereidas é controversa. Alguns dizem serem fadas das águas, assim como sílfides são fadas dos ventos. Para outros, são espíritos elementais nativos de além-mundo. E outros ainda dizem serem criaturas sagradas do Grande Oceano — o que, de forma alguma, significaria bondade.

Relatos sobre sua aparência são igualmente confusos. São descritas como belas humanas, elfas, elfas-do-mar, sereias — ou seres completamente diferentes, de olhos vazios e armadura escura, cheia de luzes. Por muito tempo acreditou-se que fossem espécies diferentes, sendo a forma blindada conhecida como "nereida abissal". Hoje, após relatos de sobreviventes, sabe-se um pouco mais sobre estas criaturas perigosas.

Encontros com nereidas quase sempre resultam em desgraça. Seja por crueldade ou incompreensão, elas têm pouco apreço pelas vidas de outros seres, acreditando que existem apenas para seu entretenimento. Nereidas se consideram protagonistas em histórias épicas de amor e aventura, como heroínas ou vilãs, encenando romances e combates em que todos os outros são coadjuvantes descartáveis.

Assim, é comum uma nereida se fingir de donzela em apuros e conduzir seus "salvadores" a algum perigo, ou ela própria mudar para sua forma guerreira e se voltar contra os heróis em uma batalha final climática. Nereidas podem se aliar a um vilão para atrair aventureiros a armadilhas, ou várias delas formam um "elenco" para uma trama ainda mais elaborada de romance e traição. Algumas, além disso, são capazes de controlar elementais da água e outros monstros marinhos, que acabam desempenhando seus próprios papéis na aventura.



Nereida

ND 12

Espírito Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 41, **Fort** +20, **Ref** +12, **Von** +26, imunidade a frio
Pontos de Vida 412

Deslocamento 9m (6q), natação 18m (12q)

Corpo a Corpo Duas garras +32 (2d6+12 mais 4d6 frio).
Convocação Marinha (Movimento) A nereida convoca 2d6 redemoinhos em alcance curto. Os redemoinhos agem a partir da próxima rodada dela. Eles têm deslocamento 9m (normal e de natação) e podem gastar uma ação padrão para causar 2d6 pontos de dano de frio em uma criatura adjacente. Os redemoinhos têm For –1, Des 2, Defesa 26, 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. *Recarga (movimento).*
Elencar (Movimento) Uma criatura em alcance curto "recebe um papel" entre os listados abaixo. A nereida só pode conceder um papel por criatura e seus efeitos duram 1d4+1 rodadas (Von CD 35 reduz para 1 rodada.)
- *Coadjuvante.* Todo dano causado pela criatura é reduzido à metade.
- *Par Romântico.* A criatura fica enfeitiçada e, sempre que estiver adjacente à nereida, a nereida recebe +5 em testes de perícia e rolagens de dano contra outras criaturas.
- *Vilão.* A criatura sofre +2d6 pontos de dano de frio dos ataques da nereida.

Presença Majestosa Qualquer criatura que tente atacar a nereida deve fazer um teste de Vontade (CD 35). Se falhar, não consegue atacá-la e perde a ação. Uma criatura que passe no teste de Vontade não é mais afetada por esta habilidade até o fim da cena.
Terror Blindado (Completa) A nereida assume sua forma guerreira até o fim da cena. Ela recebe imunidade a acertos críticos e às condições atordoado, cego, debilitado, enjoado, envenenado, exausto, fatigado, fraco, lento, ofuscado e paralisado. Além disso, no início de cada um de seus turnos, ela causa 4d8 pontos de dano de frio em todas as criaturas adjacentes e cura uma quantidade de PV igual à metade de todo esse dano.

For 4, Des 3, Con 2, Int 1, Sab –1, Car 7

Perícias Atuação +19, Diplomacia +19, Intimidação +19.
Tesouro 2d6 doses de éter elemental (frio) (CD 27 para extrair).

PEIXE-RECIFE

"Sorte nossa que você tem grandes amigos. Hunc!"
— Tork, trog anão

A pequena ilha que conseguiram alcançar após o naufrágio contém apenas alguns corais crescendo em sua superfície. Subitamente, vocês percebem um pequeno tremor; não é uma ilha.

Este peixe imenso e raro pode ser facilmente confundido com uma ilhota, com corais crescendo sobre seu dorso. Como as baleias, é um animal filtrador: alimenta-se apenas de microrganismos presentes na água do mar, perto da superfície. Não é incomum encontrar todo tipo de animais marinhos vivendo em seu corpo, desde caranguejos até gaivotas.

O peixe-recife é extremamente plácido e manso. Ele nunca se assusta ou foge, e nem tem motivos para isso — não tem inimigos naturais e nem valor comercial. Sua couraça extremamente resistente torna difícil feri-lo e sua carne tem sabor desagradável. Infelizmente, essa apatia faz do bicho um risco para a navegação — mais de um navio já naufragou após colidir com um peixe-recife que surgiu repentinamente em seu caminho.

Um peixe-recife pode ocasionalmente se afeiçoar a uma sereia ou tritão, ou a um devoto do Oceano, provendo transporte para ele e seus aliados.

PEIXE-RECIFE — ND 6

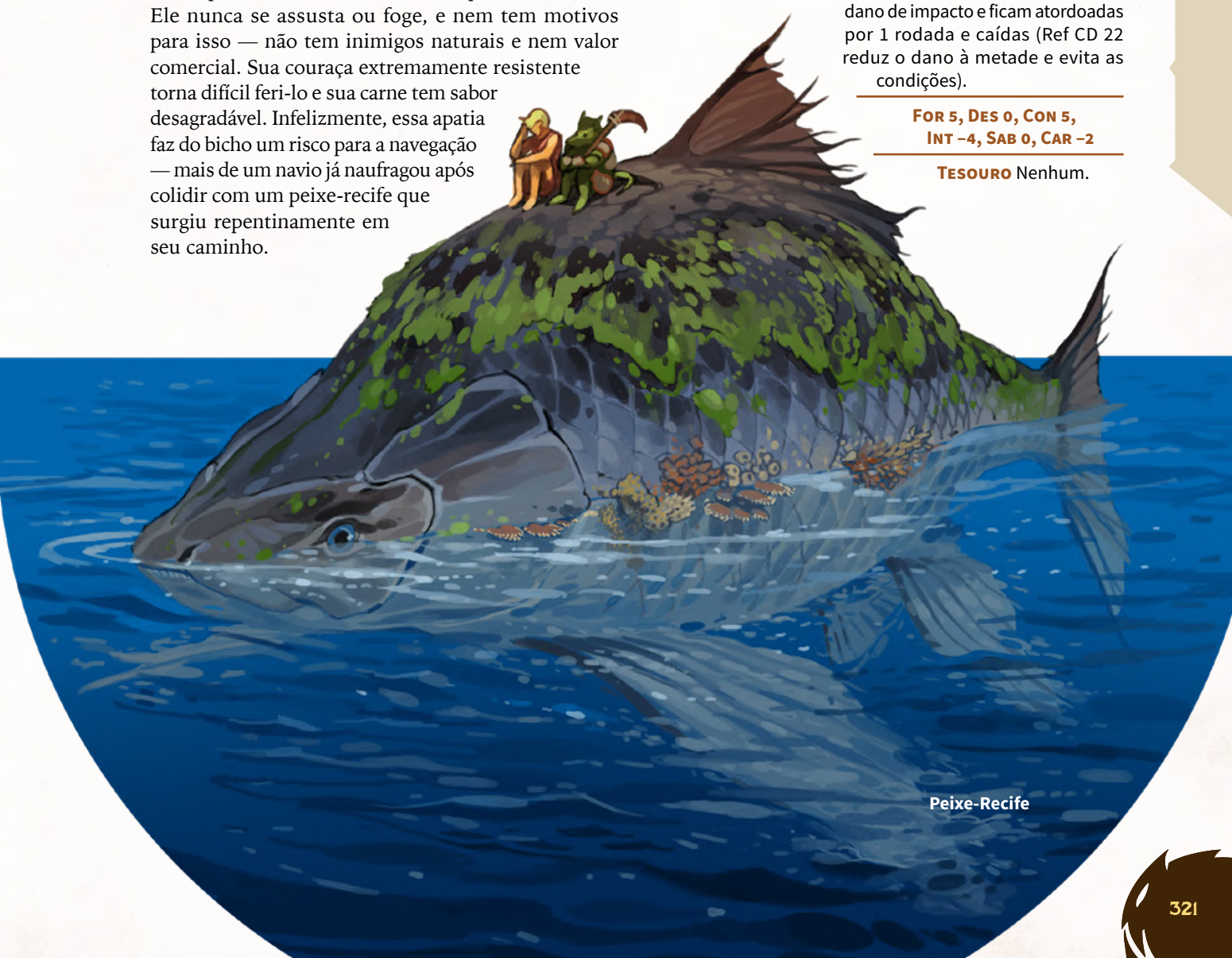
Animal Enorme

Iniciativa +6, **Percepção** +5, percepção às cegas
Defesa 29, **Fort** +18, **Ref** +6, **Von** +12, redução de dano 10
Pontos de Vida 250
Deslocamento Natação 12m (8q)

Corpo a Corpo Cabeçada +20 (4d8+20 impacto).
Emergir (Completa) O peixe-recife emerge à superfície, atingindo todas as criaturas em um quadrado de 6m imediatamente acima dele. Criaturas nessa área sofrem 4d10 pontos de dano de impacto e são arremessadas 1d4 x1,5m em direção oposta ao peixe (Fort CD 22 reduz à metade e evita o arremesso). Cada vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.
Soçobrar (Padrão) O peixe atira seu corpanzil contra uma embarcação (ou outro objeto semelhante), fazendo com que ele balance violentamente. Todas as criaturas na embarcação sofrem 2d8+10 pontos de dano de impacto e ficam atordoadas por 1 rodada e caídas (Ref CD 22 reduz o dano à metade e evita as condições).

For 5, Des 0, Con 5, Int –4, Sab 0, Car –2

Tesouro Nenhum.



Peixe-Recife

Platan

"Não importa se estão fugindo. Veja suas montarias. Não vamos enraivecer nenhum deus, hoje não!"

— Nargom Mandíbula, humano bucaneiro

O animal tem formato de peixe, mas o orifício no alto da cabeça demonstra que respira ar. Tem couro liso cinza-azulado, com manchas amarelas perto da cauda. Enquanto faz saltos acrobáticos perto do barco, produz um trinado estridente e divertido, que lembra uma risada.

Platan são golfinhos encontrados não apenas nos mares, mas também em grandes rios e alguns lagos de Arton. Comparados a seu parente oceânico comum, têm uma fronte mais proeminente e focinho mais alongado, como um bico.

Platan são mansos, inteligentes e afetuosos. Marinheiros e piratas acreditam que molestá-los enfurece o Oceano, por isso nunca são caçados. Por esses motivos, poucos sabem sobre uma habilidade extraordinária e perigosa da criatura — emitir ataques sônicos capazes de arrancar a carne dos ossos! O animal utiliza essa arma em dose moderada para atordoar os pequenos peixes de que se alimenta; quando acuado, no entanto, não hesita em usar sua força plena.

Normalmente calmos, platan se enfurecem com a presença de selakos, seus inimigos naturais. Sereias, tritões e elfos-do-mar consideram os platan seus irmãos, não raro sendo aceitos como montarias.

Platan

ND 2

Animal Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +5, percepção às cegas, visão na penumbra
Defesa 18, **Fort** +7, **Ref** +12, **Von** +3
Pontos de Vida 30
Deslocamento Natação 12m (8q)

Ataque Sônico (Padrão) O platan causa 6d6 pontos de dano de impacto em uma criatura em alcance curto (Fort CD 16 reduz à metade).

For 1, Des 3, Con 2, Int –4, Sab 2, Car 3

Perícias Acrobacia +11.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O platan é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para natação 9m e e você recebe uma ação de movimento extra (apenas para se deslocar). *Veterano:* uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano de impacto em uma criatura em alcance curto. *Mestre:* seu deslocamento de natação muda para 15m e você pode também gastar 4 PM para causar 6d6 pontos de dano de impacto em uma criatura em alcance curto.

Selako

"Estou pouco ligando para como vocês chamam, tem um monte deles rondando o bote!"

— Scraag, goblin lutador

Não se consegue ver o predador sob as águas, exceto pela grande barbatana dorsal triangular que se aproxima rápido, muito rápido, enquanto um timbre musical abafado parece ressoar ao fundo.

Selako é o tipo de tubarão mais comum em Arton — tão comum que, em muitos pontos do mundo, simplesmente se diz "selako" em vez de "tubarão". São encontrados em mar aberto, sendo raro que ataquem em áreas costeiras. Nadam o dia todo, nunca dormem. São solitários, mas muitas vezes formam pequenos bandos. Embora raramente ultrapassem dois metros, existem relatos sobre selakos monstruosos e gigantescos, maiores que navios!

Selakos não gostam de longas batalhas: costumam fazer um único e decisivo ataque, procurando arrancar um grande pedaço de carne com uma única e poderosa mordida. Em geral, a vítima morre pouco depois, por perda de sangue.

Apesar da conhecida ferocidade dos selakos na presença de sangue, povos submarinos conseguem domesticá-los como montarias e bestas de guerra. Algumas vezes o Grande Oceano também os oferece como montarias a seus devotos.

Selako

ND 2

Animal Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +4, faro, percepção às cegas
Defesa 18, **Fort** +12, **Ref** +7, **Von** +2
Pontos de Vida 90
Deslocamento natação 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (2d8+7, 19/x3).
Bote de Mandíbula (Completa) O selako faz uma investida contra uma criatura. Se acertar esse ataque, ele causa +2d6 pontos de dano e a vítima fica sangrando.
Faro do Caçador O selako não fica desprevenido contra inimigos que estejam sangrando.

For 4, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 2, Car –2

Perícias Furtividade +6.
Tesouro Couro de selako (CD 17 para extrair, vale T$ 30 para fabricar um traje selako) e dentes de selako (CD 17 para extrair, valem T$ 300 para fabricar uma arma superior).
Parceiro O selako é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para natação 15m e, uma vez por rodada, você recebe +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Veterano:* o bônus de dano aumenta para +2d6. *Mestre:* seu deslocamento de natação muda para 18m e, quando você usa o bônus de dano do selako contra uma criatura, ela fica sangrando.

Selako-Tigre

ND 6

Animal Enorme

Iniciativa +14, **Percepção** +6, faro, percepção às cegas
Defesa 25, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5, redução de dano 5
Pontos de Vida 260
Deslocamento natação 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida x2 +18 (3d10+12, 17/x3).
Bote de Mandíbula (Completa) O selako-tigre faz uma investida contra uma criatura. Se acertar esse ataque, ele causa +4d10 pontos de dano e a vítima fica sangrando.
Dentes Afiados Os ataques do selako-tigre ignoram 5 pontos de redução de dano de seus alvos.
Faro do Caçador O selako-tigre não fica desprevenido contra inimigos que estejam sangrando.

For 6, Des 4, Con 3, Int –4, Sab 2, Car –2

Perícias Furtividade +10.
Tesouro Couro de selako x2 (CD 21 para extrair, vale T$ 30 para fabricar um traje selako) e dentes de selako x2 (CD 21 para extrair, valem T$ 300 para fabricar uma arma superior).

Cardume de Selakos

ND 9

Animal Enorme

Iniciativa +12, **Percepção** +9, faro, percepção às cegas
Defesa 18, **Fort** +20, **Ref** +15, **Von** +9
Pontos de Vida 390
Deslocamento natação 18m (12q)

Corpo a Corpo [Bando] Mordida x2 +27 (4d8+14, 19/x3).
Frenesi Mortal (Padrão) O cardume de selakos faz um ataque de mordida contra cada criatura adjacente ou em quadrados ocupados por ele. Ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada alvo. Criaturas que sofram dano dessa forma ficam sangrando.
Faro do Caçador O cardume não fica desprevenido contra inimigos que estejam sangrando.
Turbilhão Aquático O cardume pode ocupar o espaço de outras criaturas.

For 5, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 2, Car –2

Perícias Furtividade +9.
Tesouro Equivalente a 1d4+1 selakos.

Mega-Selako

ND 12

Animal Colossal

Iniciativa +20, **Percepção** +10, faro, percepção às cegas
Defesa 38, **Fort** +26, **Ref** +18, **Von** +8, redução de dano 10
Pontos de Vida 630
Deslocamento natação 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida x2 +34 (4d12+40, 17/x3).
Bote de Mandíbula (Completa) O mega-selako faz uma investida contra uma criatura. Se acertar esse ataque, ele causa +6d12 pontos de dano e a vítima fica sangrando.
Dentes Afiados Os ataques do mega-selako ignoram 5 pontos de redução de dano de seus alvos.
Devorar (Livre) Quando acerta um ataque em uma criatura Enorme ou menor com seu Bote de Mandíbula, o mega-selako a engole. Uma criatura engolida fica agarrada e sofre 8d12+40 pontos de dano de impacto no início de cada turno do mega-selako. O mega-selako só pode manter uma criatura engolida por vez. Uma criatura engolida pode escapar causando 50 pontos de dano ao estômago do mega-selako (Defesa 10). Isso faz com que a criatura seja regurgitada na frente do monstro.
Faro do Caçador O mega-selako não fica desprevenido contra inimigos que estejam sangrando.

For 7, Des 6, Con 7, Int –4, Sab 2, Car –3

Tesouro Couro de selako x1d4 (CD 27 para extrair, cada couro vale T$ 30 para fabricar um traje selako) e dentes de selako x1d4+1 (CD 27 para extrair, cada dente vale T$ 300 para fabricar uma arma superior).

Afogado, Dragão Adulto, Dragão Bicéfalo, Dragão Feral, Dragão Menor, Dragão-Real, Dragão Venerável, Dragões*, Elemental da Água, Homem-Piranha, Kappa, Lobo do Mar, Pirata, Sahuagin.

KRAKEN X PLIOREX

"O mar não tem sentido e nem pena."
— Lúcio Castiglioni, humano bucaneiro

A batalha entre os monstros é estupenda! Um deles lembra uma lula gigantesca, de corpo imenso como um navio e tentáculos massivos que alcançam tudo em volta. Os olhos do tamanho de poços parecem congelados, encarando o vazio, mas sua malícia é quase palpável. O outro lembra um imenso lagarto de couro cinzento com listras brancas e quatro grandes nadadeiras em vez de patas. A cabeça alongada tem olhos minúsculos e mandíbulas enormes de crocodilo, com dentes igualmente numerosos.

O kraken é avistado raramente, mesmo em alto-mar. Ainda assim, não são poucas as histórias de navios arrastados para as profundezas por estas feras. Embora muitos acreditem se tratar de uma besta selvagem, o kraken é extremamente inteligente. Utiliza vastos complexos de túneis submarinos como covil, contendo partes com ar respirável, onde mantém vítimas em cativeiro; esses túneis às vezes levam a passagens em terra firme. Sabe-se de pelo menos uma balada sobre anões enfrentando um kraken em pleno Doherimm.

Comunidades de povos aquáticos veneram o kraken, fazendo oferendas para aplacar sua fúria ou garantir sua proteção, de forma similar aos dragões em terra. É comum o monstro comandar esses servos em ataques ao mundo seco, para trazer pilhagens ou atrair heróis valorosos, que o kraken aprecia manipular, torturar e humilhar. Existe uma antiga e trágica lenda sobre uma elfa-do-mar que acreditava ser paladina de um bondoso deus submerso, quando na verdade trazia vítimas para saciar seu apetite monstruoso.

Um de seus inimigos naturais, se tal coisa existe, é o pliorex. Também chamado "kronossauro", este gigantesco lagarto-terror de Galrasia é mais abundante no Mar Negro, mas pode ocasionalmente migrar para outros pontos do litoral artoniano. O tipo comum mede entre dez e quinze metros, enquanto a variedade abissal (de coloração totalmente branca) chega ao tamanho de uma caravela. Alimenta-se de peixes, lulas, conchas e qualquer outra criatura de tamanho humano, embora também possa caçar bichos muito maiores. Assim, não é incomum que ataque embarcações, por confundi-las com presas ou para alcançar petiscos no convés.

O pliorex pode se arrastar em terra, mas faz isso apenas em casos especiais, para escapar de algum predador mais perigoso ou alcançar uma presa encurralada.

Pliorex

ND 5

Animal Enorme

Iniciativa +6, **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5
Pontos de Vida 200
Deslocamento 6m (4q), natação 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +17 (2d8+15 mais 1d12 ácido).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +22).
Giro da Morte Se o pliorex estiver agarrando uma criatura dentro d'água e usar a manobra agarrar novamente para causar dano, causa +2d8 pontos de dano.
Predador das Profundezas Se estiver agarrando uma criatura Grande ou menor dentro d'água, o pliorex pode se mover a seu deslocamento normal arrastando o alvo (em vez de metade).

For 7, Des 1, Con 6, Int –5, Sab 0, Car –1

Tesouro Nenhum.

Pliorex Abissal

ND 10

Animal Colossal

Iniciativa +11, **Percepção** +10, faro, visão no escuro
Defesa 36, **Fort** +22, **Ref** +16, **Von** +10
Pontos de Vida 400
Deslocamento 6m (4q), natação 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +29 (4d8+35, 19/x3, mais 2d12 ácido).
Abalroar (Completa) O pliorex abissal percorre até o dobro do seu deslocamento nadando em linha reta e abalroando qualquer criatura ou embarcação em seu caminho. Uma criatura ou embarcação abalroada desta forma sofre 4d10+20 pontos de dano de impacto e, se for uma criatura, começa a se afogar (Ref CD 30 reduz à metade e evita o afogamento; veja "Sufocamento" em *Tormenta20*, p. 319).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +39).
Giro da Morte Se o pliorex estiver agarrando uma criatura dentro d'água e usar a manobra agarrar novamente para causar dano, causa +6d8 pontos de dano.
Predador das Profundezas Se estiver agarrando uma criatura Grande ou menor dentro d'água, o pliorex pode se mover a seu deslocamento normal arrastando o alvo (em vez de metade).

For 9, Des 1, Con 7, Int –5, Sab 0, Car –1

Tesouro Nenhum.

Kraken

ND 19

Monstro Colossal

Iniciativa +22, **Percepção** +20, visão no escuro
Defesa 59, **Fort** +32, **Ref** +19, **Von** +26, redução de dano 20, resistência a magia +5
Pontos de Vida 1.145
Deslocamento 9m (6q), natação 24m (16q)

Corpo a Corpo Oito tentáculos +50 (2d10+30) e mordida +50 (2d12+23).
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo +60.
Chamado do Mar (Padrão) O kraken pode dominar até 10 criaturas em alcance longo, como o efeito básico da magia *Legião* (Von CD 47 evita). Esta habilidade não tem efeito sobre criaturas em terra firme (mas afeta alvos que estejam em embarcações ou outras superfícies sobre o mar). Uma criatura que passe no teste de Vontade se torna imune a esta habilidade até o fim da cena.
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o kraken causa 4d10+30 pontos de dano de impacto em cada criatura que estiver agarrando.
Dominar as Marés (Completa) O kraken pode alterar o clima em uma esfera de 2km ao seu redor (como o efeito básico da magia *Controlar o Clima*). Esta habilidade não afeta o clima sobre terra firme.
Nuvem de Tinta (Movimento) O kraken expele uma nuvem de tinta num cone de 30m. Criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Dentro da nuvem, criaturas têm seu deslocamento reduzido para 3m (independente de seu deslocamento normal) e sofrem –5 em testes de ataque e rolagens de dano. O kraken é imune aos efeitos da nuvem.
Terror do Mar Profundo O kraken começa o combate submerso, usando apenas quatro tentáculos para atacar. Cada tentáculo conta como uma criatura separada, com 115 PV, Defesa 54, imunidade a efeitos mentais e medo e demais características iguais às do kraken. Enquanto está submerso, o kraken não pode ser afetado por nenhum efeito, habilidade ou ataque. Quando os quatro tentáculos são destruídos, o kraken perde esta habilidade e emerge. Ele continua atacando usando seus outros quatro tentáculos e sua mordida.

For 15, Des 5, Con 12, Int 10, Sab 4, Car 7

Perícias Atletismo +35, Diplomacia +27, Enganação +27, Intimidação +27.
Tesouro Dobro, 1d6 peças de pena de kraken (CD 34 para extrair) e 2d4 postas de kraken (CD 34 para extrair, cada posta vale T$ 20 para preparar um sashimi de kraken).

SSZZAAZITAS

Ser capaz de ludibriar os próprios deuses. Executar um plano de traição debaixo de seus narizes. Acabar banido, tornado mortal, e ainda recuperar sua posição como deus maior. Esse é o poder de Sszzaas. Esse é o domínio que seus devotos buscam.

O Grande Corruptor já provou ser o mais inteligente e ardiloso dos deuses. Mesmo Tanna-Toh não vence seu intelecto, mesmo Hyninn não supera seus esquemas, mesmo Kally não iguala seu gênio. Os devotos sabem bem, não devem contar com sua piedade, ou mesmo sua retribuição por serviços prestados — como esperar algo assim do próprio Deus da Traição? O que esperam é conquistar sua admiração, espelhar sua argúcia e inclemência, merecer um lugar privilegiado em seu mundo. Um mundo onde os mais sagazes prosperam.

Assim, nem todos os devotos de Sszzaas são malignos. Mas quase todos são. E, entre estes, não há piores que os sszzaazitas.

A seita teria sido formada em algum ponto dos anos 1100, durante a inquisição sofrida pela Ordem de Sszzaas. Quase todos que serviam abertamente ao Deus Serpente foram caçados e executados, raças reptilianas inteiras teriam sido extintas. Vendo oportunidade na crise, ex-clérigos aproveitaram a crença geral de que Sszzaas e seus servos teriam desaparecido, construindo uma vasta organização secreta que ninguém imaginaria existir. Assim, quando o Corruptor realizou seu retorno triunfal, os sszzaazitas já aguardavam para ser agraciados com poder divino e restabelecer seu domínio.

Eles estão em todo lugar. Têm olhos em cada sala do trono, cada mansão da nobreza, cada guilda mercante, cada companhia mercenária. Nem mesmo as igrejas de outros deuses estão livres de seus espiões, suas chantagens e emboscadas. E não há grupo de heróis que não tenha aceito deles alguma missão com objetivos escusos, mesmo sem a menor suspeita.

ADORADOR DE SSZZAAS

"Infelizmente, aventureiros, não poderei socorrê-los. Vejam bem, seu fracasso fazia parte do plano."

— Osbald de Deheon, na verdade Waldere de Sszzaas

Obedecendo ao comando da clériga sszzaazita, os cultistas em mantos atacam vocês com o fervor de fanáticos. Nem percebem que sua líder, agora expondo a cabeleira serpentina, está abandonando a luta — e os antigos aliados.

É raro encontrar cultistas de Sszzaas em grandes números, ou mesmo grupos. Eles sabem perfeitamente que, exceto em casos especiais, não podem confiar uns nos outros. Um desses casos especiais é quando executam alguma grande perfídia, envolvendo tantas vítimas — ou um alvo tão importante — que trair o aliado acaba se tornando algo secundário, deixado para depois.

Assim, muitos cultos de Sszzaas são na verdade formados por bandidos devotos, ingênuos mal-intencionados que buscam recompensas, ou que acreditam servir a algum outro deus ou causa. Apenas os líderes são clérigos verdadeiros, às vezes se fazendo passar por clérigos de Hyninn, Nimb, Valkaria ou até Khalmyr!

Membros de qualquer raça podem ser adoradores de Sszzaas, mas — por sua ligação com serpentes — medusas estão entre as devotas favoritas deste deus.

INICIADA DE SSZZAAS — ND 3

Monstro (medusa) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +3, **Ref** +9, **Von** +15, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 69
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 19
Corpo a Corpo Adaga +12 (1d4+3, 19, mais veneno).
Ataque Furtivo +2d6.
Falso Amigo Médico iniciante.
Magias Como uma clériga de Sszzaas de 3º nível (CD 19).

- *Arma Mágica (Padrão, 3 PM)* Até o fim da cena, uma arma adjacente se torna mágica, fornecendo +1 nos testes de ataque e rolagens de dano e +1d6 pontos de dano de fogo. A iniciada usa Sabedoria em vez de Força nos testes de ataque com ela (ataque total +16).
- *Comando (Padrão, 2 PM)* No início do seu próximo turno, uma criatura em alcance curto fica pasma por 1 rodada (Von evita). Este efeito só pode ser usado uma vez por cena contra uma mesma criatura.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 3 PM)* Uma criatura adjacente cura 4d8+4 PV.
- *Escuridão (Padrão, 3 PM)* Até o fim da cena, um objeto em alcance curto emana escuridão total em um raio de 6m, bloqueando a visão na área e através dela.

Olhar Atordoante (Movimento) Uma criatura em alcance curto fica atordoada por 1 rodada (apenas uma vez por cena; Fort CD 19 evita).
Veneno Perde 1d12 pontos de vida.

For 0, Des 2, Con 0, Int 4, Sab 3, Car 4

Perícias Enganação +20, Intuição +20, Religião +17.
Equipamento Adaga, couro batido, símbolo sagrado de Sszzaas. **Tesouro** Padrão.

Cultista de Sszzaas — ND 7

Monstro (medusa) Médio

Iniciativa +11, Percepção +12, visão no escuro
Defesa 29, **Fort** +7, **Ref** +14, **Von** +20, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 160
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 40
Corpo a Corpo Adaga +22 (1d4+4, 19, mais veneno).
Ataque Furtivo +5d6.
Falso Amigo Médico veterano.
Olhar Atordoante (Movimento) Uma criatura em alcance curto fica atordoada por 1 rodada (apenas uma vez por cena; Fort CD 26 evita).
Veneno Perde 2d12 pontos de vida durante 3 rodadas (Fort CD 26 reduz para 1 rodada).
Magias Como uma clériga de Sszzaas de 7º nível (CD 26).
- *Arma Mágica (Padrão, 5 PM)* Até o fim da cena, uma arma adjacente se torna mágica, fornecendo +2 nos testes de ataque e rolagens de dano e +1d6 pontos de dano de fogo. A cultista usa Sabedoria em vez de Força nos testes de ataque com ela (ataque total +28).
- *Comando (Padrão, 6 PM)* No início do seu próximo turno, três criatura em alcance curto ficam pasmas por 1 rodada (Von evita). Este efeito só pode ser usado uma vez por cena contra uma mesma criatura.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 7 PM)* Uma criatura adjacente cura 8d8+8 PV.
- *Escuridão (Padrão, 5 PM)* Até o fim da cena, um objeto em alcance curto emana escuridão total em um raio de 6m, bloqueando a visão na área e através dela.
- *Enxame de Pestes (Completa, 7 PM, sustentada)* Um enxame de pequenos animais surge em alcance médio e ocupa um quadrado de 1,5m. No fim de cada um dos turnos da cultista, o enxame causa 4d12 pontos de dano de corte a qualquer criatura em seu espaço (Fort reduz à metade). A cultista pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame 12m.
- *Miasma Mefítico (Padrão, 7 PM)* Cria uma nuvem com 6m de raio; criaturas na área sofrem 7d6 pontos de dano de ácido e ficam enjoadas por 1 rodada (Fort reduz à metade e evita a condição).

For 0, Des 2, Con 0, Int 4, Sab 4, Car 5

Perícias Enganação +20, Intuição +20, Religião +17.
Equipamento Adaga certeira, couraça, escudo leve, símbolo sagrado de Sszzaas. **Tesouro** Padrão.

Falsos Amigos

Sszzaas é a mentira, a enganação, o subterfúgio. E uma de suas facetas mais perversas é aproveitar a confiança e a amizade daqueles ao seu redor para promover a falsidade e a ruína. Assim, muitos sszzaazitas aprendem a se passar por outras pessoas, mais amigáveis, confiáveis e úteis. Costumam usar esses disfarces para transitar na sociedade, mantendo uma fachada respeitável enquanto avançam furtivamente os planos de Sszzaas.

Um sszzaazita com a habilidade Falso Amigo tem um disfarce cuidadosamente elaborado, praticamente uma segunda identidade, sendo sua "personalidade pública". Muitos utilizam esse disfarce para se aproximar de pessoas importantes, influentes ou poderosas (como aventureiros) e manipulá-las para seus propósitos. Em termos de regras, o sszzaazita pode atuar como um tipo de parceiro específico, indicado na habilidade. Desmascarar esse disfarce é muito difícil; o ssazzaazita recebe +10 em testes de Enganação para manter o disfarce e em testes de Vontade contra efeitos que possam revelar sua verdadeira identidade.

Um sszzaazita sob disfarce de Falso Amigo pode se tornar parceiro de um aventureiro, com o objetivo de sabotar sua missão, manipular o grupo ou simplesmente traí-los no pior momento possível. A qualquer momento, o Falso Amigo pode abandonar o personagem ou mesmo atacá-lo à traição!

Utilize com sabedoria. Uma campanha em que todos os parceiros subitamente se revelam traidores pode ser chata, ou fazer os jogadores perderem interesse em ter parceiros. Também evite Falsos Amigos para parceiros obtidos por habilidades; são melhores como NPCs que se tornam parceiros como parte da campanha. Também funcionam bem para aventuras de intriga, quando sszzaazitas podem estar envolvidos. Caso seu grupo goste de tramas de investigação, traição e espionagem, um Falso Amigo pode ser o tempero ideal.

Elemental do Veneno

"Calma, tudo se resolve com a presa venenosa."
— Eferon Larethyan, meio-elfo ladino

A criatura amorfa parece levitar pouco acima do solo. Lembra um aglomerado de gemas ou cristais escuros, mantidos em coesão por um muco esverdeado, luminoso. Por onde passa, goteja e deixa poças da mesma gosma, que emitem chiados e desprendem vapores.

Este ser extraplanar parece se formar em Venomia, o Reino de Sszzaas, em seus vastos pântanos de toxina pura. Ali, existem em grandes colônias ou enxames, governados por rainhas-mães ou algo parecido, que desprendem partes dos corpos imensos para formar a prole. Em Arton, podem ser conjurados por sszzaazitas para lhes servir ou rondar lugares sagrados de Sszzaas. Ou apenas surgir em qualquer local a qualquer momento, sem motivo aparente, mas com certeza executando parte de algum plano complexo e incompreensível por mortais.

Elementais do veneno exalam vapores de curto alcance, mas muito tóxicos. Prender a respiração é inútil; basta um leve contato com qualquer parte desprotegida para que penetre no organismo, começando a liquefazer tecidos internos. Mesmo seres não biológicos como golens e osteon são afetados, seus corpos corroídos, tal a intensidade do veneno.

Devotos de Sszzaas são imunes à aura do elemental do veneno. Isto é, até que o deus decida o contrário. O que já aconteceu algumas vezes.

Elemental do Veneno Pequeno — ND 2

Espírito (elemental) Pequeno

Iniciativa +3, **Percepção** +5, percepção às cegas
Defesa 17, **Fort** +13, **Ref** +2, **Von** +7, imunidade a acertos críticos, atordoado, caído, efeitos de metabolismo, paralisia e veneno
Pontos de Vida 49
Deslocamento voo 6m (4q)

À Distância Pústula asquerosa +12 (enjoado por 1d4 rodadas, alcance médio).
Corpo Nocivo Quando o elemental do veneno pequeno sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante perde 1d6 pontos de vida por veneno, a menos que esteja usando uma arma alongada.
Existência Insalubre O elemental ignora imunidade a veneno.
Fumos Tóxicos (Livre) Uma vez por rodada, o elemental emite uma nuvem de veneno corrosivo. Criaturas em um raio de 9m ao redor dele perdem 1d12 pontos de vida por veneno e ficam vulneráveis (Fort CD 18 reduz a perda de vida à metade e evita a condição).

For –3, Des 0, Con 2, Int –3, Sab 2, Car –4

Tesouro 1d4 doses de peçonha irritante (CD 17 para extrair).
Parceiro O elemental é um parceiro especial (assassino) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* a CD para resistir aos seus efeitos de veneno aumenta em +2 e, uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para envenenar uma arma que esteja usando. No próximo ataque que acertar com ela nesta cena, a arma causa perda de 1d12 PV. *Veterano:* você também pode gastar 3 PM para aplicar um veneno que causa perda de 2d12 PV. *Mestre:* seus efeitos de veneno ignoram imunidade a veneno e você também pode gastar 5 PM para aplicar um veneno que causa perda de 3d12 PV.

Elemental do Veneno Médio — ND 8

Espírito (elemental) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +9, percepção às cegas
Defesa 31, **Fort** +21, **Ref** +8, **Von** +15, imunidade a acertos críticos, atordoado, caído, efeitos de metabolismo, paralisia e veneno
Pontos de Vida 280
Deslocamento voo 9m (6q)

À Distância Pústula virulenta +26 (3d6+25 impacto mais veneno).
Corpo Nocivo Quando o elemental do veneno médio sofre dano por um ataque corpo a corpo adjacente, o atacante perde 3d6 pontos de vida por veneno.
Existência Insalubre O elemental ignora imunidade a veneno.
Veneno Perde 4d12 pontos de vida durante 3 rodadas (Fort CD 28 reduz para 1 rodada).

For –3, Des 1, Con 0, Int –2, Sab 1, Car –4

Elemental do Veneno

Tesouro 1d6 doses de peçonha concentrada (CD 23 para extrair).
Parceiro O elemental do veneno médio é um parceiro com as mesmas estatísticas de um elemental do veneno pequeno.

ELEMENTAL DO VENENO GRANDE — ND 12

Espírito (elemental) Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +13, percepção às cegas
Defesa 43, **Fort** +26, **Ref** +12, **Von** +20, incorpóreo, imunidade a acertos críticos, atordoado, caído, efeitos de metabolismo, paralisia e veneno
Pontos de Vida 550
Deslocamento voo 18m (12q)

Corpo Nocivo Quando o elemental do veneno grande sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante perde 6d6 pontos de vida por veneno, a menos que esteja usando uma arma alongada.
Existência Insalubre O elemental ignora imunidade a veneno.
Morte Gasosa O elemental pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas. No fim de cada turno do elemental, quaisquer criaturas em seu espaço perdem 10d12 pontos de vida e ficam exaustas. *Veneno*.
Pústula Explosiva (Reação) Se sofrer 200 pontos de dano ou mais em uma única rodada, o elemental explode numa nuvem de gás de 9m de raio ao seu redor. Criaturas na área perdem 8d12 pontos de vida por veneno durante 5 rodadas (Fort CD 35 reduz a perda à metade). Na rodada seguinte, dois elementais do veneno médios surgem em espaços desocupados na área da explosão (eles não contam para as recompensas do encontro).

For –3, Des 2, Con 0, Int –2, Sab 3, Car –4

Tesouro 1d6 doses de peçonha potente (CD 27 para extrair), 1d6 doses de pó de lich (CD 27 para extrair).

GÓRGONA

"Quem deixou essas estátuas lindas aqui? Tão detalhadas! Quero conhecer o artista!"

— Tarik, elfo aventureiro iniciante

A cabeleira farta e sibilante, feita de serpentes, denuncia pertencer a uma medusa — como outras que vocês conheceram. Mas algo está errado. Sob os mantos puídos, ela não parece humana, mas uma bruxa escamada. A bocarra revela grandes presas de cobra. E os olhos…

Não é surpresa que medusas sejam muitas vezes associadas a Sszzaas, ligadas ao Grande Corruptor de alguma forma. Alguns acusam que medusas são suas criações monstruosas, como as nagahs. Outros sugerem que são cultistas sob disfarce, também como as nagahs. Existe ainda uma lenda sobre descenderem de sumo-sacerdotisas muito antigas, que acabaram traídas pelo Deus Serpente e transformadas em monstros; outra mentira sussurrada por sszzaazitas para macular a reputação das medusas, é o que muitos acreditam.

Essa última lenda, contudo, pode ser verdadeira.

Vários estudiosos dizem que, em vários momentos da história, Sszzaas não teve um único sumo-sacerdote, mas vários. Como um cônjuge infiel, manteve um bom número de "eleitos", cada um sob a ilusão de ser único, o clérigo máximo, o grande favorito. Ou seja, esteve traindo todos eles. E elas.

Foi quando três sumo-sacerdotisas (ou assim pensavam) travaram uma longa guerra de manipulação e assassinatos, iludindo mercenários e até aventureiros, para eliminar as "rivais farsantes". Até que um dia, como últimas sobreviventes de suas cabalas, chegaram juntas à verdade — todas haviam sido enganadas por Sszzaas, apontadas como a única favorita. Juraram vingança. Juraram correr o mundo, encontrar outros devotos enganados, revelar a farsa. Então Sszzaas amaldiçoou-as com cabelos de serpente e olhos que transformam em pedra aqueles que os fitarem, para que nunca pudessem contar nada a ninguém.

Assim surgiram as górgonas, ou "medusas verdadeiras". Enquanto muitas de suas atuais descendentes perderam essa capacidade (ou a possuem em forma tênue), as versões ancestrais são plenamente capazes de petrificar apenas com o olhar.

Medusas podem parecer humanas, até belas, mas górgonas são sempre monstruosas. Vivem em pontos remotos, cheias de ódio e ressentimento contra Sszzaas e contra o mundo. Seus covis são repletos de vítimas petrificadas, como aviso para os próximos invasores. Ainda, diz-se que as três matriarcas originais ainda vivem. Dizem que caçam sszzaazitas, por vingança. Também dizem que Sszzaas deseja assim, para que eliminem servos incapazes. Quem pode saber a verdade?

GÓRGONA — ND 6

Monstro (medusa) Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +13, **Ref** +19, **Von** +8, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 231
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +20 (1d6+15, 19, mais veneno).
À Distância Arco longo +20 x2 (1d12+15, x3, mais veneno).
Disparo Preciso A górgona pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade de –5 no teste de ataque.
Olhar Petrificante No início de seu turno, cada personagem em alcance curto da górgona deve fazer um teste de Reflexos (CD 22). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica lento. Se já estiver lento, fica petrificado permanentemente. Um personagem pode fechar os olhos como uma reação para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá os efeitos de estar cego por 1 rodada. Efeitos que removem paralisia revertem a petrificação. *Metamorfose*.

Veneno Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 22 reduz para 1 rodada).

For 0, Des 4, Con 1, Int 1, Sab 2, Car 3

Perícias Enganação +13, Furtividade +14.
Equipamento Arco longo certeiro, espada curta, flechas x20. **Tesouro** Padrão mais 1d4 doses de peçonha concentrada.

Górgona Matriarca

ND 14

Monstro (medusa) Médio

Iniciativa +22, **Percepção** +19, visão no escuro
Defesa 43, **Fort** +14, **Ref** +25, **Von** +25, imunidade às condições atordoada e enfeitiçada, resistência a magia +2, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 498
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 89
Corpo a Corpo Espada curta +36 (1d6+20, 19, mais veneno).
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, a górgona matriarca muda a execução dela para livre.
Olhar Petrificante Como a górgona (veja acima), mas com CD 38.
Magias Como uma clériga de Sszzaas de de 14º nível (CD 38).
- *Miasma Mefítico (Padrão, 9 PM)* Criaturas em um raio de 6m em alcance médio sofrem 8d6 pontos de dano de ácido e ficam enjoadas por 1 rodada (Fort reduz o dano à metade e evita a condição).
- *Rogar Maldição (Padrão, 10 PM)* A matriarca amaldiçoa uma criatura em alcance curto. O alvo fica esmorecido e não pode se comunicar ou lançar magias permanentemente (Fort reduz para 1 rodada).
- *Toque Vampírico (Padrão, 13 PM)* A matriarca faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 14d6 pontos de dano de trevas e recupera pontos de vida iguais à metade desse dano de trevas.
- *Visão da Verdade (Padrão, 9 PM)* Até o fim da cena, a matriarca pode ver através de camuflagem e escuridão (normais e mágicas) e de efeitos de ilusão e transmutação (enxergando a verdade como formas translúcidas ou sobrepostas) e recebe +10 em testes de Intuição e Percepção.

Veneno Beladona (paralisado por 3 rodadas, Fort CD 43 reduz para lento por 3 rodadas).

For 0, Des 4, Con 3, Int 2, Sab 6, Car 4

Perícias Enganação +20, Furtividade +20, Intuição +19, Misticismo +15, Religião +19.
Equipamento Espada curta certeira. **Tesouro** Padrão mais 1d4 doses de beladona.

Górgona

Nagah Arcanista

"Ah, uma alma gêmea da magia arcana! Tão bela, tão instigante! Permita que me apresente..."
— Hori, qareen feiticeiro

O gigante furioso avança para esmagá-los. Quando vocês entram em combate, no entanto, percebem sua figura imensa se desvanecer e sumir. Entendem ter sido uma ilusão. Sua autora, uma sinistra mulher-serpente em posição segura, já gesticula outra conjuração.

Seres de torso humanoide e corpo de serpente, nagahs foram outrora consideradas uma raça de devotos de Allihanna. Infelizmente, tudo não passou de um elaborado e duradouro disfarce, mantido enquanto Sszzaas estava afastado, tramando seu retorno. Hoje, quase todos os grupos sszzaazitas incluem nagahs. Em sua sociedade, os homens quase sempre são guerreiros, enquanto as mulheres são clérigas ou arcanistas, exercendo a liderança.

Nagahs arcanistas são um grupo formado apenas por magas mulheres, protetoras extremamente ciumentas de tal posição. Embora sua magia seja arcana, elas acreditam que seus poderes também provêm do Grande Corruptor — pois sua inteligência é absoluta entre os deuses, e inteligência é o atributo principal dos magos. Consideram mágica arcana uma dádiva de Sszzaas. Assim, membros de outras raças ou gêneros que ousem conjurar essa mágica são seus alvos preferidos.

Embora reclusas em seu próprio grupo, nagahs arcanistas podem eventualmente se aliar a outros sszzaazitas na execução de seus planos — que invariavelmente incluem trapacear ou matar os aliados na melhor oportunidade, para aprazer seu deus.

Nagahs arcanistas são exímias na execução de rituais que ampliam seus poderes, quase sempre por meio de sacrifícios e assassinatos. Suas vítimas preferidas, claro, são conjuradores arcanos.

Nagah Mística

ND 6

Humanoide (nagah) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +6, visão na penumbra
Defesa 20, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +18, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 160
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 35
Corpo a Corpo Adaga +18 (1d6+6, 19) e cauda +18 (1d6+6).
Falso Amigo Adepta veterana.
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, a nagah mística muda a execução dela para livre.
Magias Como uma maga de 8º nível (CD 24).

- *Imagem Espelhada (Padrão, 5 PM)* Cinco cópias ilusórias da nagah surgem ao seu redor, concedendo +10 na Defesa. Cada vez que um ataque erra a nagah, uma das cópias desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2.
- *Relâmpago (Padrão, 5 PM)* A nagah causa 8d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas em uma linha de 30m (Ref reduz à metade).
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* A nagah pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

For 1, Des 3, Con 2, Int 4, Sab 2, Car 2

Perícias Conhecimento +10, Enganação +9, Furtividade +10, Intuição +9, Misticismo +10.
Equipamento Adaga, essência de mana. **Tesouro** Padrão.

Nagah Encantadora

ND 7

Humanoide (nagah) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +10, visão na penumbra
Defesa 29, **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +20, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 197
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 59
Corpo a Corpo Adaga +22 (1d6+4, 19) e cauda +22 (1d6+4).
Falso Amigo Adepta veterana.
Linhagem Feérica A CD para resistir às magias de encantamento* e ilusão* da nagah encantadora aumenta em +2 e essas magias custam –1 PM (já contabilizado).
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, a nagah muda a execução dela para livre.
Magias Como uma feiticeira de 9º nível (CD 26, 28 para encantamento* e ilusão*, limite de PM 9).

- *Adaga Mental* (Padrão, 8 PM)* Uma criatura em alcance curto sofre 6d6 pontos de dano psíquico e fica atordoada por 1 rodada (Von reduz o dano à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Desespero Esmagador* (Padrão, 8 PM)* A nagah projeta uma onda de desespero em um cone de 6m. Criaturas na área ficam fracas e frustradas até o fim da cena e pasmas por 1 rodada (Von evita a condição pasmo e reduz a duração das outras condições para 1 rodada). Uma criatura só pode ser pasmada por esta magia uma vez por cena.
- *Enfeitiçar* (Padrão, 5 PM)* Cada humanoide em alcance curto fica enfeitiçado pela nagah até o fim da cena, ou até a nagah ou um de seus aliados tomar uma ação hostil contra a criatura.
- *Ilusão Lacerante* (Padrão, 8 PM, sustentada)* A nagah cria uma ilusão que ocupa um cubo de 9m. Quando a magia é lançada, cada criatura na área deve fazer um teste de Vontade; se falhar, acredita que a ilusão é real e sofre 5d6 pontos de dano psíquico não letal. Cada criatura que começar seu turno dentro da área e acreditar na ilusão deve repetir o teste de Vontade.
- *Imagem Espelhada* (Padrão, 8 PM)* Seis cópias ilusórias da nagah surgem ao seu redor, concedendo +12 na Defesa. Cada vez que um ataque erra a nagah, uma das cópias desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2, mas a criatura atacante fica ofuscada por 1 rodada.
- *Invisibilidade* (Padrão, 4 PM)* A nagah fica invisível até o fim da cena ou até realizar uma ação hostil. Ela recebe camuflagem total e +10 em testes de Furtividade contra ouvir, e criaturas que não possam vê-la ficam desprevenidas contra seus ataques.

For 0, Des 3, Con 2, Int 3, Sab 1, Car 5

Perícias Conhecimento +11, Enganação +16, Furtividade +10, Intuição +10, Misticismo +12.
Equipamento Adaga, essência de mana. **Tesouro** Padrão.

Habilidades de Nagahs

Todas as nagahs partilham das seguintes habilidades.

Inocência Dissimulada. Uma vez por cena, a nagah pode substituir um teste de perícia por um teste de Enganação.

Fraquezas Ofídicas. A nagah sofre 1 ponto de dano adicional para cada dado de dano de frio e –5 em testes de resistência contra Músicas de bardo.

Nagah Dormente

"Pessoal, esse é meu primo Finjo. Nunca o conheci, mas confio plenamente!"

— Findo, hynne guerreiro

Os cultistas estão encurralados, não há como escaparem. Um deles se adianta e sibila uma palavra desconhecida. Súbito, a companheira caçadora que esteve viajando com vocês nestes últimos meses se volta para atacá-los.

Nagahs dormentes se comportam como aventureiras de grande nobreza, acompanhando heróis, combatendo o mal no mundo. Mas na verdade são sszzaazitas, enfeitiçadas pelo próprio Sszzaas para acreditar serem pessoas diferentes. A um comando secreto de outro membro da seita (que pode ser enviado à distância, por meios mágicos), a nagah "desperta" com todas as suas lembranças, incluindo tudo que ocorreu enquanto estava dormente. Ela então executará as ordens secretas de seus mestres.

A própria existência das nagahs dormentes levanta ainda mais suspeita sobre membros desta raça, até mesmo aventureiras com longas carreiras de combate ao mal. Qualquer delas pode, sem saber, estar a serviço dos sszzaazitas. São capazes de mudar para seu lado maligno a qualquer momento, matar todos os seus amigos durante o sono, para deter sua missão ou roubar suas riquezas.

Nenhum meio mágico conhecido pode revelar uma nagah dormente. Pior ainda, nem todas são nagahs; apenas as mentiras espalhadas pelos próprios sszzaazitas levam a crer que sim!

Nagah Dormente — ND 3

Humanoide (nagah) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +6, visão na penumbra
Defesa 22, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +9, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 27
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +14 (1d6+4, 19) e cauda +14 (1d6+4).
À Distância Arco curto +14 (1d6+8, x3).
Falso Amigo Parceiro perseguidor.
Marca da Traição (Movimento) A nagah analisa um alvo em alcance curto. Até o fim da cena ela recebe +1d8 em rolagens de dano contra essa criatura. Se o alvo for alguém com quem ela passou pelo menos uma cena como aliada, esse bônus é dobrado. Ela só pode ter um oponente marcado por vez.

For 0, Des 4, Con 1, Int 0, Sab 3, Car 1

Perícias Enganação +8, Furtividade +9, Sobrevivência +9.
Equipamento Arco curto, armadura de couro, espada curta, flechas x20. **Tesouro** Metade.

Hynne Dormente — ND 5

Humanoide (hynne) Pequeno

Iniciativa +14, **Percepção** +6
Defesa 22, **Fort** +6, **Ref** +16, **Von** +11
Pontos de Vida 99
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Adaga +15 (1d4+11, 19, mais veneno).
À Distância Adaga +15 (1d6+11, 19, mais veneno).
Ataque Furtivo +4d6.
Falso Amigo Assassino veterano.
Pirueta Escapatória (Reação) Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, o hynne pode fazer um teste de Acrobacia e reduzir o resultado deste teste do dano sofrido.
Reviravolta O alvo do primeiro ataque do hynne na cena é considerado desprevenido.
Sorte Salvadora (Reação) Uma vez por rodada, o hynne pode rolar novamente um teste de resistência.
Veneno Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 20 reduz a duração para 1 rodada).

For –1, Des 3, Con 1, Int 3, Sab 0, Car 2

Perícias Acrobacia +9, Atletismo +7, Enganação +10, Furtividade +11, Ladinagem +7.
Equipamento Adaga certeira, gazua. **Tesouro** Metade.

Nagah Defensor

"Belas cimitarras. Vejamos se sabe usá-las tão bem quanto uso as minhas!"

— Orib, o Dançarino de Sangue

O templo secreto de Sszzaas parece enfim desprotegido, seus poucos cultistas restantes correm para salvar suas peles. Ou não? Como tudo ligado a esse deus, isto também é uma armadilha. Vocês se percebem cercados por poderosos homens-serpente empunhando cimitarras reluzentes.

Na sociedade nagah, enquanto as mulheres são clérigas ou arcanistas que lideram, os homens quase sempre são guerreiros. Nagahs defensores atuam como soldados e guarda-costas para sszzaazitas. Muitos estão plenamente cientes de sua situação, procurando se manter úteis para evitar serem descartados. Outros, tolos e ingênuos, de fato acreditam ser recompensados por sua lealdade.

Nagah Defensor — ND 7

Humanoide (nagah) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +10, visão na penumbra
Defesa 31, **Fort** +10, **Ref** +17, **Von** +14, redução de dano 5, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 82
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Alfange x2 +26 (4d4+15, 18) e cauda +26 (1d6+10).
Escudo Vivo (Reação) Uma vez por rodada, quando um aliado adjacente ao nagah defensor sofre dano, ele pode proteger esse aliado. Se fizer isso, o dano é reduzido à metade e é causado ao nagah, em vez de ao aliado.
Falso Amigo Fortão veterano.

For 5, Des 3, Con 3, Int 0, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +12, Enganação +5.
Equipamento Alfange, couraça. **Tesouro** Padrão.

Nagah Retalhador

"Por que ELE pode ter quatro braços e eu não? Onde está a justiça neste mundo?"

— Sylmara, lefou bárbara

O que parecia ser um pequeno bando de monstros, agora visto de perto, na verdade é um só. Humanoide, mas muito grande. Lembra um centauro, mas, em vez de cavalo, tem o corpo de uma enorme serpente. A ilusão de ser muitos foi causada pelos vários braços que se movem em harmonia impecável, cada um empunhando uma arma de alta qualidade.

Como que para reforçar seu papel marcial, entre os nagahs masculinos ocasionalmente surge uma mutação, um atributo capaz de torná-lo ainda mais poderoso em combate. Alguns gladiadores veteranos até sugerem ser a qualidade principal do guerreiro perfeito, o auge evolutivo entre os combatentes armados: quatro braços.

Um nagah retalhador não apenas tem dois pares de mãos destras e hábeis, mas também a coordenação necessária para brandir armas com todas elas! Em batalha, é uma verdadeira barreira de lâminas. Esses nagahs acabam assim se tornando os maiores guerreiros deste povo, muitas vezes atuando como guarda-costas de elite para nagahs sacerdotisas ou sszzaazitas celebrantes.

NAGAH RETALHADOR — ND 12

Humanoide (nagah) Médio

Iniciativa +20, **Percepção** +14, visão na penumbra
Defesa 43, **Fort** +20, **Ref** +26, **Von** +12, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 600
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Quatro cimitarras +36 (1d8+12, 15/x3, mais veneno) e cauda +36 (1d6+12).
Agarrar Aprimorado (Livre) Cauda (teste +38).
Barreira de Lâminas (Reação) Duas vezes por rodada, quando é alvo de um ataque corpo a corpo, o nagah retalhador pode fazer um teste de ataque oposto ao resultado desse ataque. Se vencer, evita o dano e pode fazer um ataque corpo a corpo contra o atacante.
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o retalhador causa 2d6+12 pontos de dano de impacto na criatura que estiver agarrando com sua cauda.
Retalhar Para cada dois ataques de cimitarra que o retalhador acertar em uma mesma criatura na mesma rodada, ele causa mais 2d8+12 pontos de dano.
Veneno Peçonha potente (perde 2d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 33 reduz a duração para 1 rodada).

For 6, Des 5, Con 4, Int 0, Sab 2, Car 1

Perícias Enganação +15, Furtividade +17, Intimidação +13.
Equipamento Cimitarra de mitral x4. **Tesouro** Metade.

Nagah: Habilidades de Raça

For +1, Des +1, Con +1 (macho); Int +1, Sab +1, Car +1 (fêmea).

Cauda. Você possui uma arma natural de cauda (dano 1d6, crítico x2, impacto). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a cauda.

Inocência Dissimulada. Você recebe +2 em Enganação e pode gastar 2 PM para substituir um teste de perícia originalmente baseada em Inteligência, Sabedoria ou Carisma por Enganação.

Presentes de Sszzaas. Você recebe visão na penumbra, +1 na Defesa e resistência a veneno +5.

Fraquezas Ofídicas. Você sofre 1 ponto de dano adicional para cada dado de dano de frio e –5 em testes de resistência contra Músicas de bardo.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Hyninn, Kally, Megalokk, Sszzaas, Tenebra, Wynna.

Nagah Sacerdotisa e Nagah Retalhador

Nagah Sacerdotisa

"Ela é a curandeira, precisamos derrubá-la primeiro. Deixem isso comigo!"

— Shambbar, qareen ladino

A clériga entoa cânticos religiosos com uma bela voz, mas se interrompe ao notar os aventureiros recém-chegados. Ela então se ergue acima do altar, revelando um grande corpo de serpente, enquanto prepara uma conjuração.

É fato que existe forte dimorfismo sexual entre as nagahs: as fêmeas são mentalmente superiores, os machos são fisicamente mais aptos. Ainda que houvesse exceções, em especial entre párias, essas diferenças sempre estabeleceram papéis claros em sua sociedade. Elas lideram e conjuram, eles pegam em armas.

Por qual motivo foram criadas assim, apenas Sszzaas sabe. O fato é que quase todas as nagahs clérigas são mulheres e, entre estas, quase todas são sszzaazitas. Muitas lideram cabalas, que podem ser formadas por nagahs ou outras raças — neste último caso, às vezes escondem sua verdadeira natureza, revelando-a apenas a poucos escolhidos. Também podem ser encontradas liderando grupos de nagahs guardiões, provendo curas mágicas enquanto estes lutam.

Nagah Sacerdotisa — ND 5

Humanoide (nagah) Médio ☾

Iniciativa +6, **Percepção** +7, visão na penumbra
Defesa 23, **Fort** +5, **Ref** +11, **Von** +17, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 140
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 38
Corpo a Corpo Adaga +15 (1d4+5,19, mais veneno) e cauda +15 (1d6+5).
Devoção Dissimulada A nagah sacerdotisa se apresenta como devota de outra divindade. Quando faz um teste de Enganação ou Religião para ocultar sua devoção verdadeira, ela rola dois dados e usa o melhor resultado.
Falso Amigo Médica veterana.
Magias Como uma clériga de Sszzaas de 7º nível (CD 22, limite de PM 7).
- *Curar Ferimentos (Padrão, 7 PM)* Uma criatura em alcance curto cura 8d8+8 PV.
- *Comando (Padrão, 6 PM)* No início do seu próximo turno, três criaturas em alcance curto ficam pasmas por 1 rodada (Von evita).
- *Marca da Obediência (Padrão, 3 PM)* A sacerdotisa ordena que uma criatura adjacente não ataque a ela ou a seus aliados até o fim da cena (Von evita). A criatura pode repetir o teste de Vontade em cada um de seus turnos subsequentes.
- *Miasma Mefítico (Padrão, 7 PM)* Criaturas em um raio de 6m em alcance médio sofrem 7d6 pontos de dano de ácido e ficam enjoadas por 1 rodada (Fort reduz à metade e evita a condição).
- *Santuário (Padrão, 1 PM)* A sacerdotisa toca uma criatura. Até o fim da cena, ou até que essa criatura faça uma ação hostil, qualquer criatura que tente fazer uma ação hostil contra ela perde a ação (Von evita).

Veneno Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 22 reduz para 1 rodada).

For –1, Des 2, Con 0, Int 3, Sab 3, Car 5

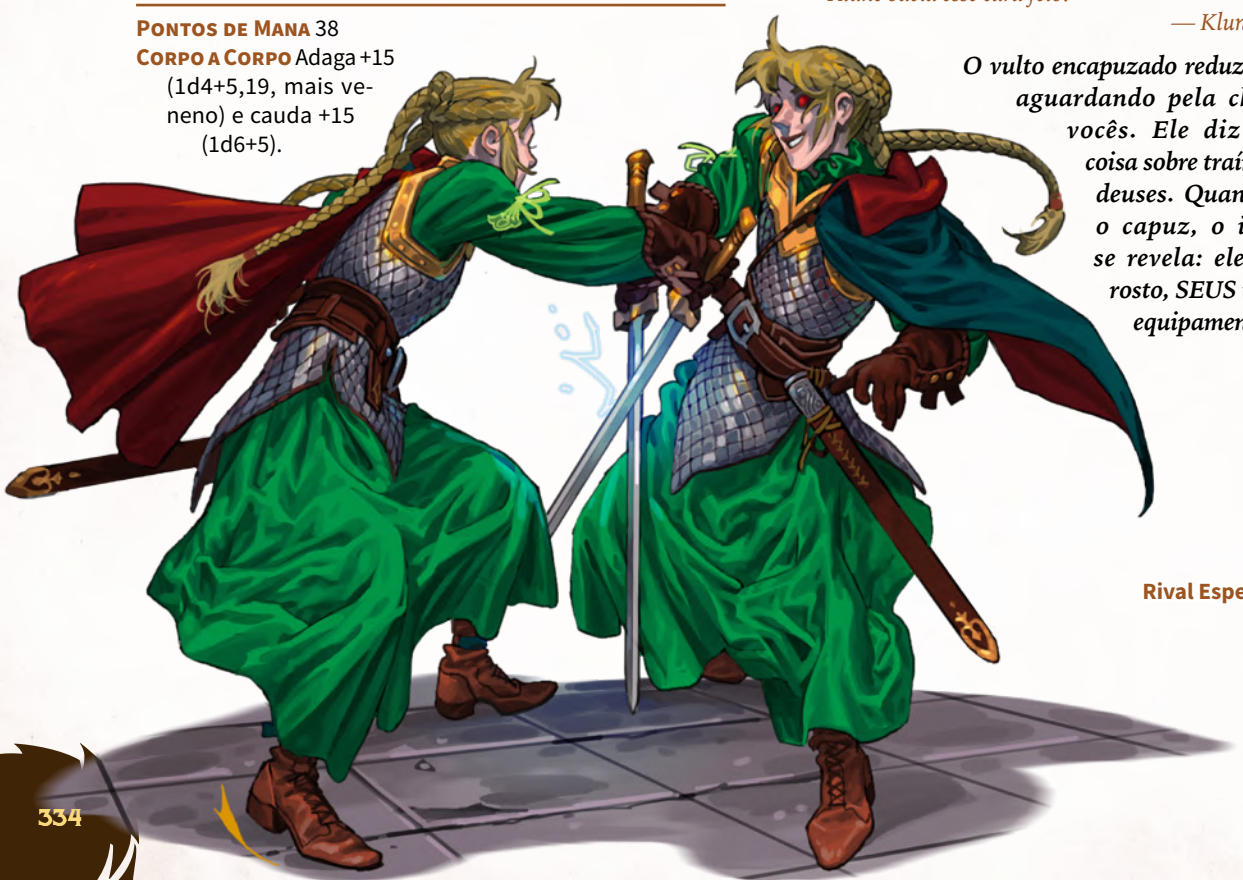
Perícias Enganação +15, Furtividade +1, Intuição +9, Religião +9.
Equipamento Adaga, couraça, escudo leve, símbolo sagrado (qualquer, exceto Sszzaas). **Tesouro** Padrão.

Rival Espelho

"Klunc odeia esse cara feio!"

— Klunc, o Bárbaro

O vulto encapuzado reduz seu passo, aguardando pela chegada de vocês. Ele diz qualquer coisa sobre traírem um dos deuses. Quando remove o capuz, o impossível se revela: ele tem SEU rosto, SEUS trajes, SEU equipamento.



Rival Espelho

Zumbi Peçonha

As histórias sobre a Libertação de Valkaria dizem que uma de suas vinte masmorras foi preparada por Sszzaas. E que seu guardião final, aquele que deveria ser derrotado pelos Libertadores, era uma criatura deste tipo. O rival espelho é um ser mágico que, visto à distância, lembra apenas um humanoide oculto em mantos. Contudo, quando se aproxima, revela ser uma cópia idêntica do observador — ou, quando há mais de um, aquele que parece mais poderoso. O rival espelho tem as mesmas estatísticas do personagem copiado. Itens mágicos e magias benéficas conjuradas sobre o alvo também são copiadas. A cópia está em forma plena, com pontos de vida e magia máximos, sem quaisquer efeitos nocivos que porventura estejam afetando o alvo. Quando o rival é atacado, qualquer dano ou efeito afetará apenas o personagem original: ferimentos surgem no mesmo ponto onde o rival é atingido. O contrário não acontece: ataques contra o original causam seus efeitos normais, sem afetar o rival. Assim, a única forma de derrotar a criatura é abatendo o próprio companheiro. Dizem que Sszzaas criou o rival espelho para, assim como fez com os Libertadores, forçar heróis a trair um dos seus. Eles podem ser encontrados protegendo locais sagrados de Sszzaas, ou servindo a um sszzaazita celebrante. Nunca foram vistos em duplas ou grupos. Ainda.

Rival Espelho

ND ?

???

??? Um rival espelho possui as características e o ND do personagem que está copiando.

Transferir Dor Todo dano que o rival espelho sofre, bem como efeitos adicionais desse dano, é aplicado ao personagem que ele está copiando e não ao rival. Se o personagem copiado for reduzido a 0 PV ou menos, o rival desaparece após 1 rodada.

Tesouro Nenhum.

Zumbi Peçonha

"Zumbi comum! Acabei com dúzias desses. Não vai ser problema."
— Ringo Ward, hynne caçador de mortos-vivos

Pouco mais que um esqueleto coberto de carniça, o zumbi avança trôpego, nem mesmo erguendo as garras. Parece uma luta fácil, até que ele arreganha a bocarra — de onde salta uma serpente muito longa, arreganhando presas gotejantes para o bote.

Estes zumbis parecem bastante comuns à primeira vista, não diferentes de outros que qualquer aventureiro experiente já enfrentou. Mas, como tudo ligado aos sszzaazitas, escondem um segredo traiçoeiro.

Assim que se aproxima o bastante, um zumbi peçonha escancara a bocarra para libertar uma serpente anormalmente longa, como um tentáculo. O bote veloz busca alcançar a garganta da vítima incauta e inocular um veneno poderoso, que enfraquece e atordoa. Muitas vezes isso já basta para deixá-la vulnerável às garras dos zumbis, que atacam em pequenos grupos.

Quase desnecessário dizer, estes zumbis costumam ser usados por sszzaazitas como guardas em seus templos secretos, ou como escoltas. Também podem surgir espontaneamente em cemitérios, ruínas e outros lugares malditos (ou sagrados para Sszzaas, o que costuma ser a mesma coisa).

Zumbi Peçonha

ND 1

Morto-vivo Médio

Iniciativa –1, **Percepção** –1, visão no escuro
Defesa 15, **Fort** +9, **Ref** +1, **Von** +6
Pontos de Vida 21
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +10 (1d6+9 mais veneno, alcance 3m).
Bote Oculto O alvo do primeiro ataque do zumbi em uma cena é considerado desprevenido.
Veneno Atordoado por 1 rodada e fraco (Fort CD 14 reduz para fraco por 1 rodada).
Fraqueza Zumbi O zumbi sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seu cérebro (Defesa 25).

For 3, Des –1, Con 2, Int —, Sab –1, Car –5

Tesouro Nenhum.

Sszzaazita Celebrante & Nastarrath

"Estou dizendo, é um impostor! Detenham-no antes que seja — ahh, deixa pra lá..."
— Tyullin, elfo-do-céu hierofante de Thyatis

Diante de grande público, o alto clérigo de Thyatis ergue uma taça em júbilo, oferecendo seu conteúdo a uma noviça. Ela desce do altar e, com um olhar de surpresa, leva uma mão à garganta e cai morta. Um tremor sugere que um grande mal acaba de despertar — ali perto se ergue uma gigantesca coluna de ossos encimada por um crânio descarnado de serpente. Do sacerdote, nem sinal.

Enquanto um sem-número de cabalas sszzaazitas é liderado por cultistas, estes respondem aos celebrantes, supostamente os altos sacerdotes da "ordem". Dizemos "supostamente" porque será raro qualquer sszzaazita admitir ser inferior a outro (exceto como bajulação falsa para traí-lo mais tarde). E dizemos "ordem" entre aspas porque, entre sszzaazitas, qualquer forma de hierarquia é pura fachada. Todos estão sempre tentando enganar todos. Como esperado. Como desejado por Sszzaas.

Nesse meio de intensa traição e competição pelo favor divino, celebrantes são os manipuladores mais eficazes, os mentirosos mais convincentes e os assassinos mais frios. Mesmo quando humanos, suas palavras vertem tanto veneno que podem voltar irmão contra irmão, pai contra filho, aventureiro contra aliado. Mas seus maiores poderes se revelam no comando de grandes cerimônias, quando canalizam a fé de muitas testemunhas — às vezes sem que saibam! Um celebrante é capaz de realizar um grande ritual para Sszzaas sem sequer citar qualquer de seus nomes, sem revelar que todos ali na verdade cultuam o Deus Serpente. Diante de centenas de olhos, será capaz de invocar os poderes mais diabólicos sem despertar a mínima suspeita.

Seu objetivo? Muitas vezes, a invocação de algum ser destruidor como o lendário Nastarrath — um monstro morto-vivo, entre os maiores existentes. Criado a partir do esqueleto de uma serpente gigantesca, entre aquelas que se suspeita existir nas Sanguinárias e no Reino de Sszzaas.

Para muitos, o Nastarrath é considerado apenas uma lenda, um rumor entre tantos sussurrados pelos sszzaazitas. Ainda que aventureiros às vezes relatem encontros com a serpente mítica, nenhuma aparição jamais foi confirmada. Ainda assim, suspeita-se que sszzaazitas celebrantes seriam capazes de conjurá-lo, após longas e elaboradas cerimônias, após oferecer incalculáveis tesouros e sacrifícios sangrentos ao Corruptor. Talvez com o propósito de destruir uma cidade, matar um ser poderoso ou lidar com um grupo de aventureiros.

Nastarrath — ND 18

Morto-vivo Colossal

Iniciativa +15, **Percepção** +17, visão no escuro
Defesa 56, **Fort** +32, **Ref** +18, **Von** +26, imunidade a corte e perfuração, redução de dano 20
Pontos de Vida 1.150
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +50 (4d10+42, 19/x3, mais veneno) e cauda x2 +50 (3d8+42, x3, mais veneno).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +60).
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do Nastarrath, a criatura engolida sofre 4d8+21 pontos de dano de perfuração e perde 4d12 pontos de vida por veneno. Ela pode escapar causando um total de 200 pontos de dano a ele (Defesa 25) ou, se for Minúscula, gastando uma ação de movimento. A criatura engolida não fica cega nem tem cobertura contra efeitos do lado de fora (e vice-versa).
Mastigar (Livre) No início de cada um de seus turnos, o Nastarrath causa 6d12+34 pontos de dano de corte, mais veneno, na criatura que estiver agarrando com sua mordida.
Veneno Perde 6d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas (Fort CD 52 reduz para 2d12 por 3 rodadas).

For 12, Des 0, Con 8, Int –1, Sab 2, Car –1

Perícias Enganação +16, Furtividade +12, Intuição +17.
Equipamento 1d4 doses de pó de lich (CD 38 para extrair).
Tesouro Padrão.

Bandido, Capanga, Carniçal, Chefe do Crime, Cobras*, Cultista de Sszzaas*, Esqueleto, Esqueletos*, Estirge, Fantasma, Hidra*, Lagash*, Lívido, Mímico, Mortalha, Múmia, Nagah*, Necrodraco, Senhor das Múmias.

SSZZAAZITA CELEBRANTE

ND 16

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +23, **Percepção** +17
Defesa 51, **Fort** +24, **Ref** +28, **Von** +18, evasão
Pontos de Vida 571
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 83
Corpo a Corpo *Punhal sszzaazita* +44 (1d4+20, 19, mais veneno).
Assassinar (Movimento) O sszzaazita celebrante analisa uma criatura em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, ele dobra os dados de dano extras por Ataque Furtivo em seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano contra essa criatura.
Ataque Furtivo +8d8.
Cobra em Pele de Cordeiro O celebrante é considerado um respeitado membro do clero de outro deus e recebe +5 em testes de Enganação e Intimidação com seus devotos.
Falso Amigo Médico veterano.
Ritual Disfarçado (Livre) O celebrante disfarça suas magias como se fossem de outra divindade. Uma criatura que veja o celebrante lançar uma magia deve fazer um teste de Intuição ou Misticismo (CD 38) para perceber sua verdadeira natureza. Se falhar, sofre –5 em seu teste de resistência contra ela.
Manto do Traidor O celebrante pode se esconder mesmo sem camuflagem ou cobertura disponíveis, não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal e reduz a penalidade em Furtividade por atacar e fazer outras ações chamativas para –5.
Magias Como um clérigo de Sszzaas de 16º nível (CD 38).
• *Curar Ferimentos (Padrão, 12 PM)* Uma criatura adjacente cura 13d8+13 PV.
• *Libertação (Padrão, 14 PM)* O celebrante fica imune a efeitos de movimento, ignora qualquer efeito que impeça ou restrinja seu deslocamento, pode escolher 20 em testes de Atletismo e Acrobacia, e pode fazer todas as manobras desta perícia mesmo sem treinamento.
• *Manto de Sombras (Padrão, 6 PM, sustentada)* O celebrante se torna incorpóreo. Ele pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para "entrar" em uma sombra do seu tamanho ou maior e se teletransportar para outra sombra, também do seu tamanho ou maior, em alcance médio. Além disso, torna-se vulnerável a luz direta: se for exposto a uma fonte de luz, sofre 1 ponto de dano por rodada.
• *Silêncio (Padrão, 3 PM, sustentada)* O celebrante cria uma esfera de 6m em alcance médio. Criaturas nessa área ficam surdas e por isso não podem lançar magias.
Veneno Perde 2d12 pontos de vida durante 3 rodadas (Fort CD 38 reduz para 1 rodada).

For 0, Des 7, Con 4, Int 2, Sab 3, Car 5

Perícias Enganação +26 (+27 para disfarces), Furtividade +28, Intimidação +26, Intuição +24, Religião +24.
Equipamento Estojo de disfarces aprimorado, *punhal sszzaazita*, símbolo sagrado (qualquer, exceto Sszzaas). **Tesouro** Nenhum.

TROLLS NOBRES

Se outrora estes monstros degenerados eram ameaça apenas para os anões de Doherimm, sua recente atuação na Guerra Artoniana — em aliança temporária com a Supremacia Purista — demonstrou o contrário. De pensamento similar àquele cultivado pelos puristas, finntroll acreditam ser as criaturas mais perfeitas na existência, cabendo a todos os outros seres o papel de servi-los a seu bel-prazer.

Os trolls nobres governam um império subterrâneo cuja real extensão é desconhecida; apesar de sua imensa arrogância, são planejadores ardilosos que sabem proteger seus segredos. Ainda assim, há relatos sobre vastas cidades que hospedam largas populações destes seres, situadas em profundidades ainda maiores que os territórios dos anões, raras vezes alcançadas por outros seres exceto quando levados como prisioneiros.

Embora os caçadores e feitores sejam aqueles mais frequentemente encontrados por aventureiros, a sociedade finntroll é sofisticada e segmentada em numerosos outros papéis — sobretudo aqueles dedicados à conjuração de magias, campo de domínio entre estes seres astutos.

ARCANISTA FINNTROLL

"Sou fascinado por magia, é verdade. Mas para tudo existe limite, canalha!"

— Gabrix A' Leirb, o Capuz

Pouco da pele pálida pode ser visto sob o manto negro e elegante, adornado com bordas prateadas e esmeraldas cintilantes. Sem que ele desvie os olhos profundos, a boca de lábios finos vocifera palavras arcanas enquanto a mão de dedos longos e unhas escuras gesticula uma conjuração.

Exceto pelos caçadores e feitores, a maioria dos trolls nobres não usa armas, nem exerce qualquer forma de combate físico. Por se considerarem mentalmente superiores, delegam essas "tarefas braçais rústicas" a soldados trolls e outros servos.

Isso não significa que sejam inofensivos em combate, muito pelo contrário. Por seu elevado intelecto e tradições arcanas, finntroll são praticantes de magia exímios, até capazes de rivalizar com as artes élficas em seu auge. Arcanistas finntroll estão entre os conjuradores arcanos mais perigosos de Arton. Em geral dispensam magias de dano direto por achá-las "primitivas e deselegantes", preferindo efeitos incapacitantes, paralisia, controle mental e morte instantânea.

É bastante raro que um arcanista abandone o conforto de sua torre luxuosa e seus escravos mentalmente dominados. Quando forçado a viajar pela necessidade, está sempre acompanhado por um séquito de servos e soldados. E caso seja de alguma forma apanhado sem trolls para protegê-lo, vai simplesmente conjurar alguns.

ARCANISTA FINNTROLL — ND 14

Monstro (finntroll) Médio

Iniciativa +17, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 43, **Fort** +24, **Ref** +16, **Von** +30, imunidade a ofuscado
Pontos de Vida 423
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 90
Corpo a Corpo Açoite finntroll +35 (1d8+2).
Conjurar Trolloides (Padrão, 5 PM) O arcanista finntroll invoca 2d4+1 trolloides em espaços desocupados em alcance curto. Os trolloides agem a partir da próxima rodada do arcanista e têm deslocamento 9m, For 5, Des 2, Defesa 25, 1 PV, são imunes a dano, exceto de ácido ou fogo, e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. O arcanista pode gastar uma ação de movimento para dar um dos seguintes comandos a qualquer número de trolloides. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena e não agem sem receber uma ordem. *Recarga (todos os trolloides foram destruídos).*

- *Andar.* Cada trolloide se move até 9m (6q).
- *Canalizar.* A próxima magia que o arcanista lança tem como ponto de origem um trolloide a sua escolha, que é destruído após a magia ser lançada.
- *Esmagar.* Cada trolloide causa 6d12 pontos de dano de impacto a uma criatura adjacente (Ref CD 40 reduz à metade).
- *Proteger.* Cada trolloide adjacente ao arcanista fornece +2 nos testes de resistência e de manobras de combate dele neste turno.

Contramágica Nobre (Reação) Uma vez por rodada, quando vê uma magia ser conjurada, o arcanista faz uma contramágica. Se usar *Dissipar Magia* para isso, ele rola dois dados e usa o melhor resultado.
Servidão Arcana Quando o arcanista lança uma magia, todas as criaturas em alcance médio sofrem dano de essência igual ao dobro dos pontos de mana gastos na magia (Fort CD 40 reduz à metade). Para cada criatura que falhar neste teste, o arcanista recupera 3 PM (limitado ao custo da magia).

Magias Como um mago de 17º nível (CD 40, limite de PM 25).
- *Campo de Força (Reação, 7 PM)* Quando sofre dano, o arcanista recebe RD 50 contra esse dano.
- *Controlar a Gravidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* O arcanista controla os efeitos da gravidade em um cubo de 12m em alcance médio (veja *Tormenta20*, p. 186).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O arcanista escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Marionete (Padrão, 10 PM, sustentada)* O arcanista controla as ações físicas de uma criatura em alcance médio. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada.
- *Raio do Enfraquecimento (Padrão, 8 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto ficam exaustas (Fort muda para fatigado).
- *Pele de Pedra (Padrão, 10 PM)* Uma criatura adjacente é transformada em uma estátua de pedra sem consciência por 1d4 rodadas (Fort evita).
- *Toque da Morte (Padrão, 17 PM)* Uma criatura em alcance curto sofre 10d8+10 pontos de dano de trevas. Se estiver com menos da metade de seus PV, em vez disso ela deve fazer um teste de Fortitude; se passar sofre o dano normal, caso contrário seus PV são reduzidos a –10.

For –2, Des 4, Con 3, Int 8, Sab 2, Car 3

Perícias Conhecimento +19, Intimidação +14, Misticismo +21.
Equipamento Açoite finntroll, bolsa de pó poderosa canalizadora, essência de mana x4, manto pesado, *robe do arquimago*. **Tesouro** Dobro.

Arcanista Finntroll

Finntroll: Habilidades de Raça

Inteligência +2, Constituição +1, Força –1.

Corpo Vegetal. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe natureza vegetal e visão no escuro.

Presença Arcana. Você recebe +2 em Misticismo e resistência a magia +2.

Regeneração Vegetal. Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para recuperar 5 PV. Esta habilidade não cura dano de ácido ou fogo.

Intolerância a Luz. Você recebe sensibilidade a luz e, quando exposto à luz do sol ou similar, não consegue ativar sua Regeneração Vegetal.

Longevidade. Normal.

Devotos. Kallyanadroch, Megalokk, Sszzaas, Tenebra. Finntroll que rejeitam a maldade do Império Trollkyrka podem ser devotos de qualquer divindade.

Personagens jogadores finntroll são sempre membros da raça que abandonaram o Império Trollkyrka e rejeitam suas práticas escravistas.

DEFEITUOSO

"Tudo que podemos fazer, amigos queridos, é enviar esses infelizes para os deuses."
— Lizbeth de Lena, humana clériga

Aquele ser pode ter sido humano algum dia — algumas partes humanas, ao menos, ainda estão preservadas. Outras, no entanto, foram horrivelmente distorcidas por algum poder mágico. Como pode ainda estar vivo, impossível dizer.

Nem todos aqueles capturados pelos finntroll são mantidos como escravos — estes, na verdade, são os mais "afortunados". Muitos outros terminam como cobaias em experimentos doentios, com o objetivo de criar servos ainda mais poderosos.

Não raras vezes, tais experiências resultam em "defeituosos", como acabam sendo chamados: monstruosidades disformes, incontroláveis e, portanto, inúteis para os trolls nobres. Considerando-se "dignos" demais para abatê-los e poupá-los de ainda mais sofrimento, os finntroll apenas os libertam muito longe de suas cidades, onde não lhes causem problemas. Infelizmente para os povos de Arton, alguns destes monstros — solitários ou em pequenos grupos — terminam por alcançar o Reinado.

Ainda que cada defeituoso seja diferente (e com seus próprios poderes estranhos), quase todos são maníacos violentos que buscam um fim para suas vidas agonizantes.

Defeituoso

ND 6

Monstro Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +18, **Ref** +12, **Von** +6, cura acelerada 15/especial
Pontos de Vida 235
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +19 (3d6+16).
Enxertos Cada defeituoso possui três enxertos, modificações resultantes de experimentos. Para cada enxerto, role 1d6 na tabela abaixo (enxertos iguais são cumulativos).
1) Cabeça Extra. O defeituoso recebe um ataque de mordida extra e +5 em Percepção e Vontade.
2) Carapaça. O defeituoso recebe RD 5 e +2 na Defesa.
3) Garra. O defeituoso recebe um ataque de garra (ataque +19, dano 2d10+12). Se receber um segundo ataque de garra, recebe também Dilacerar (se acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 1d10+6 pontos de dano).
4) Músculos Enxertados. O defeituoso recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano.
5) Pólipos (Movimento). Uma vez por cena, o defeituoso expele uma nuvem de pólipos venenosos. Criaturas em um raio de 9m ao redor dele perdem 4d12 PV e ficam enjoadas por veneno por 1 rodada (Fort CD 22 reduz a perda de vida à metade e evita a condição). Cada enxerto adicional permite usar esta habilidade mais uma vez na mesma cena.
6) Sumidouro Místico. O defeituoso recebe resistência a magia +2 e, sempre que ele acerta um ataque corpo a corpo, a vítima perde 2 PM.
Recordações de Dor (Reação) Quando sofre dano pela primeira vez em cada rodada, o defeituoso faz um ataque de mordida contra um oponente adjacente.
Regeneração Experimental Cada defeituoso é suscetível a um tipo específico de energia, contra a qual sua cura acelerada não funciona. Role 1d6 para determinar essa energia: 1) ácido; 2) eletricidade; 3) fogo; 4) frio; 5) luz; 6) trevas. A cada enxerto de cabeça extra, role um tipo de energia adicional.

For 5, Des 3, Con 2, Int –3, Sab 0, Car –2

Perícias Sobrevivência +6.
Tesouro Nenhum.

Mycotann

"Eu SEI que estão ajudando o inimigo, mas não podemos atacá-los também. Não é certo!"
— Hamilton Brentt, paladino de Khalmyr

O que parecia ser um grande cogumelo subitamente destaca braços e pernas, erguendo-se em postura humanoide. Logo abaixo do chapéu, um par de olhos revela uma expressão de profundo sofrimento. Ainda assim, a criatura avança para lutar.

Também conhecidos como "cogumelos anões", mycotann são seres-cogumelo que vivem nas vastas aldeias de Camprini, numa camada subterrânea abaixo de Doherimm. São extremamente pacatos; dizem ter sido um presente de Tenebra para Marah, um povo recluso e dedicado ao culto solene da paz. Contudo, como vários "presentes" da Deusa das Trevas, este também revelaria um lado cruel — pois os seres-cogumelo acabariam se tornando escravos para os trolls nobres.

Por sua habilidade de expelir esporos paralisantes, mycotann são usados como unidades de suporte para as forças finntroll; é comum encontrar alguns acompanhando caçadores, com o propósito de facilitar a captura de vítimas. Dominados e controlados através de magias mentais poderosas, tal violação de sua natureza pacífica faz com que morram rápido, levando os finntroll a constantemente saquear suas terras em busca de mais vítimas. Também ocorrem casos de aldeias inteiras enviadas como hordas suicidas contra inimigos dos trolls nobres.

Alguns poucos mycotann são druidas, encarregados de proteger seu povo contra os finntroll. Não é incomum que um druida viaje à superfície em busca de heróis, para ajudar a libertar membros escravizados de seu povo.

Mycotann

Mycotann Labutador — ND 2

Monstro (mycotann) Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2, natureza vegetal
Pontos de Vida 15
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +12 (1d6+6).
Esporos (Padrão) O mycotann labutador dispara uma nuvem de esporos em uma criatura em alcance curto. O alvo fica enredado ou, se já estiver enredado por este efeito, fica paralisado por 1 rodada (Fort CD 16 evita).
Telepatia O mycotann pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva em alcance médio.

For 1, Des 0, Con 3, Int 0, Sab –1, Car 1

Tesouro 1d4 doses de esporos de cogumelo (CD 17 para extrair).

Mycotann Druida — ND 5

Monstro (mycotann) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +15, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +11, **Ref** +5, **Von** +17, natureza vegetal
Pontos de Vida 143
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 28
Corpo a Corpo Duas pancadas +15 (1d6+8).
Esporos (Padrão) O mycotann druida dispara uma nuvem de esporos que atinge uma criatura em alcance curto. O alvo fica enredado ou, se já estiver enredado por este efeito, em vez disso fica paralisado (Fort CD 22 evita). *Veneno*.
Telepatia O mycotann pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva em alcance médio.
Magias Como um druida de Allihanna de 5º nível (CD 22), sem precisar falar.
- *Controlar Plantas (Padrão, 2 PM)* Um quadrado de 9m de vegetação em alcance curto se torna terreno difícil. Criaturas na área quando a magia é lançada ou no início de seus próprios turnos ficam enredadas e imóveis (Fort evita). Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Uma criatura adjacente cura 6d8+6 PV.
- *Raio Solar (Padrão, 5 PM)* Criaturas em uma linha de 30m sofrem 5d8 pontos de dano de luz (ou 5d12, se forem mortos-vivos) e ficam ofuscadas por 1 rodada (Ref reduz à metade e evita a condição).

For 1, Des 0, Con 3, Int 0, Sab 4, Car 1

Perícias Religião +8, Sobrevivência +10.
Equipamento Símbolo sagrado de Allihanna. **Tesouro** Metade mais 1d4 doses de esporos de cogumelo (CD 20 para extrair).

Horda Mycotann — ND 12

Monstro (mycotann) Enorme

Iniciativa +14, **Percepção** +17, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +23, **Ref** +14, **Von** +13, natureza vegetal
Pontos de Vida 612
Deslocamento 6m (4q)

Enxame 8d12 pontos de dano de impacto.
Esporos (Padrão) A horda dispara esporos em uma nuvem de 3m de raio em alcance médio. Criaturas na área ficam paralisadas por 1d4 rodadas (apenas uma vez por cena) e perdem 6d6 PV (Fort CD 32 reduz à metade e evita a condição).
Telepatia A horda pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva em alcance médio.
Véu de Esporos Uma criatura que comece seu turno dentro do espaço ocupado pela horda fica enjoada e enredada (Fort CD 32 evita). *Veneno*.

For 2, Des –1, Con 3, Int 1, Sab 0, Car –1

Perícias Atletismo +15.
Tesouro 2d4 doses de esporos de cogumelo (CD 27 para extrair).

Opressor Finntroll

"Covarde desgraçado! Vai vir me encarar ou ficar se borrando de medo atrás dos seus servos?"
— Maquius "Capito" Victorius, lefou lutador

Sendo sabido que finntroll são conjuradores orgulhosos e desprezam a prática do combate físico, causa estranheza ver membros da raça em armaduras justas e sofisticadas, empunhando lâminas e açoites. Contudo, quando estes revelam usar trolls e monstros similares como bestas de guerra, tudo se explica.

"Opressores" são finntroll focados em combate, geralmente com o propósito de abduzir vítimas, cumprir missões militares para seus líderes ou patrulhar rotas em seus territórios. São também eles os responsáveis por impor a disciplina em suas cidades subterrâneas, mantendo a população escravizada sob controle severo.

Para cada missão, há um guerreiro especializado. O caçador é aquele destinado a rastrear e capturar alvos, desde camponeses para uso como escravos até nobres para chantagens ou pedidos de resgate, ou ainda devotos de deuses rivais. Em geral agem sozinhos ou em pequenos grupos, muitas vezes acompanhados por perdigueiros trolls.

Feitores, por sua vez, pertencem a uma casta mais elevada e orgulhosa — porque não lutam pessoalmente, especializando-se em comandar escravos, trolls e monstros ainda piores para fazê-lo. Raramente se afastam muitos dos territórios finntroll, exceto em missões de grande importância.

Habilidades de Finntroll

Todos os finntroll partilham das seguintes habilidades.

Corpo Vegetal. Finntroll possuem visão no escuro, cura acelerada 5/ácido ou fogo e natureza vegetal.

Presença Arcana. Um finntroll recebe +2 em Misticismo (já contabilizado) e resistência a magia +2.

Intolerância a Luz. O finntroll possui sensibilidade a luz e, quando exposto à luz do sol ou similar, não consegue usar sua cura acelerada.

Quanto ao senhor de estábulo, é uma versão superior e ainda mais perigosa do feitor, um mestre do terror e da intimidação. Além de conjurar trolls onde estiver, seus comandos ferozes podem desmoralizar ou incapacitar oponentes, para deixá-los mais vulneráveis aos monstros.

Finntroll Caçador — ND 2

Monstro (finntroll) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +4
Pontos de Vida 65
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas cimitarras +12 (1d6+5, 18).
À Distância Besta pesada +12 (1d12+4, 19) ou rede +12 (agarrar).
Marca da Presa (Movimento) O finntroll caçador analisa uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, recebe +1d8 em rolagens de dano contra essa criatura (esse bônus é dobrado se a criatura for um anão, elfo ou humano).

For 2, Des 3, Con 3, Int 2, Sab 2, Car –1

Perícias Furtividade +8, Sobrevivência +7.
Equipamento Besta pesada, cimitarra x2, rede, virotes x20. **Tesouro** Padrão.

Finntroll Feitor — ND 6

Monstro (finntroll) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +8, **Ref** +12, **Von** +16
Pontos de Vida 155
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 35
Corpo a Corpo Chicote +18 (1d3+10, 19).
Açoitar (Padrão) No próximo turno de cada aliado do finntroll em alcance médio, esse aliado recebe uma ação de movimento extra e +2 em testes de ataque e rolagens de dano.
Magias Como um mago de 6º nível (CD 26, 28 para encantamento*, limite de PM 6).
- *Adaga Mental* (Padrão, 5 PM)* Uma criatura em alcance curto sofre 4d6 pontos de dano psíquico e fica atordoada por 1 rodada (Von reduz o dano à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Armadura Arcana (Padrão, 3 PM)* O finntroll recebe +5 na Defesa por um dia.
- *Armadura Arcana (Reação, 2 PM)* Quando sofre um ataque, o finntroll recebe +5 na Defesa contra este ataque.
- *Desespero Esmagador* (Padrão, 6 PM)* O finntroll projeta uma onda de desespero em um cone de 6m. Criaturas na área ficam fracas e frustradas até o fim da cena (Von reduz para 1 rodada).
- *Enfeitiçar* (Padrão, 6 PM)* Cada humanoide em alcance curto fica enfeitiçado pelo finntroll, ou até o finntroll ou um de seus aliados tomar uma ação hostil contra a criatura.
- *Marca da Obediência* (Padrão, 3 PM)* O finntroll ordena que uma criatura adjacente não ataque a ele ou a seus aliados até o fim da cena (Von evita). A criatura pode repetir o teste de Vontade em cada um de seus turnos subsequentes.
- *Relâmpago (Padrão, 5 PM)* O finntroll causa 8d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas em uma linha de 30m (Ref reduz à metade).

For 0, Des 3, Con 3, Int 4, Sab 0, Car 2

Perícias Intimidação +9, Misticismo +11.
Equipamento Chicote cruel. **Tesouro** Dobro.

Finntroll Senhor de Estábulo — ND 12

Monstro (finntroll) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 39, **Fort** +20, **Ref** +14, **Von** +24
Pontos de Vida 380
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 68
Corpo a Corpo Açoite finntroll +33 (1d8+12, 19).
Abrir os Viveiros (Completa) O finntroll senhor de estábulo convoca 1d3+1 trolls (veja *Tormenta20*, p. 308), que surgem em espaços desocupados em alcance curto. Os trolls estão sob controle do finntroll, agem no turno dele a partir da rodada seguinte e não rendem recompensas se forem derrotados.
Aura de Superioridade (Reação) Sempre que uma criatura inteligente tentar uma ação hostil contra o finntroll, deve fazer um teste de Vontade (CD 35). Caso falhe, a criatura perde a ação. O finntroll só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.
Palavras de Humilhação (Movimento) O finntroll faz um teste de Intimidação oposto ao teste de Vontade de uma criatura que ele tenha atingido com seu açoite neste turno. Se vencer, causa 8d6 pontos de dano psíquico não letal à criatura.
Magias Como um mago de 9º nível (CD 35).
- *Concentração de Combate (Padrão, 3 PM)* Até o fim da cena, sempre que faz um ataque, o finntroll rola dois dados e usa o melhor resultado.

- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O finntroll escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Enfeitiçar* (Padrão, 6 PM)* Cada humanoide em alcance curto fica enfeitiçado pelo finntroll até o fim da cena, ou até o finntroll ou um de seus aliados tomar uma ação hostil contra a criatura.
- *Pele de Pedra (Padrão, 6 PM)* O finntroll recebe redução de dano 5 até o fim da cena.
- *Toque Chocante (Padrão, 9 PM)* O finntroll faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 8d8+8 pontos de dano de eletricidade.
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* O finntroll pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

For 0, Des 2, Con 3, Int 5, Sab 0, Car 4

Perícias Intimidação +18, Intuição +12, Misticismo +17.
Equipamento Açoite finntroll macabro, manto pesado. **Tesouro** Dobro.

PERDIGUEIRO TROLL

"Cães de verdade odeiam os finntroll. Então eles fizeram monstros em seu lugar."

— Merellien de Allihanna, elfa druida

Visto à distância, poderia ser confundido com um grande cão ou lobo. Mas, em vez de carne e pelagem, o corpo parece feito de uma massa fibrosa revestida de musgo. Uma juba densa de tentáculos emoldura a cabeçorra com mandíbula poderosa e presas brancas.

Criados com o propósito de ajudar os finntroll caçadores em suas expedições, estes animais-planta atuam como seus cães de caça, farejando, perseguindo e emboscando presas. Em vez de matar, buscam imobilizar a vítima com a mordida e os tentáculos, até que seu mestre venha coletá-la.

Contudo, devido a uma falha no experimento, alguns perdigueiros fugiram de seus mestres. De alguma forma conseguiram se reproduzir e agora vivem em estado selvagem, tornando-se uma praga perigosa — pois, embora sejam plantas, ainda se alimentam de carne.

Diz-se que perdigueiros trolls podem ser amansados e até domados por dahllan e devotos de Allihanna.

PERDIGUEIRO TROLL — ND 1

Animal Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +8, faro, visão na penumbra
Defesa 17, **Fort** +5, **Ref** +9, **Von** +1, natureza vegetal
Pontos de Vida 10
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +10 (1d6+5) e tentáculos +10 (1d4+5).
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculos (teste +10).
Derrubar (Livre) Mordida (teste +10).

For 5, Des 3, Con 2, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Sobrevivência +8, Furtividade +6.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O perdigueiro troll é um um parceiro especial (perseguidor) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante*: você recebe +2 em Percepção e Sobrevivência. *Veterano*: você recebe +2 em testes para agarrar e derrubar, e pode manter uma criatura Grande ou menor agarrada sem ocupar uma mão. *Mestre*: muda os bônus para +5 e, uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode usar a manobra agarrar como uma reação.

Perdigueiro Troll

Protetor-Refém

"Não ataquem, por Khalmyr, NÃO ATAQUEM! Aqueles ali... são minha família!"

— Tharmaramm Eldrimm, anão clérigo de Khalmyr

Entre vocês e o sacerdote sinistro em mantos negros, um grupo de anões com armaduras escuras avança de machados em punho, estranhamente silenciosos. Inacreditável que estejam protegendo o maior inimigo de seu povo!

Por sua força, brutalidade e resiliência imensas — além do condicionamento milenar pelos finntroll —, trolls são a escolha favorita dos finntroll como guardas e soldados. Contudo, por notar que heróis parecem relutantes em atacar vítimas de escravidão, os pragmáticos finntroll decidiram explorar essa "interessante fraqueza".

Os escolhidos para isso foram os anões, tanto por seu vigor quanto pela proximidade de Doherimm. Após capturar vários desses guerreiros, os sádicos arcanistas finntroll usam profunda dominação mental para transformá-los em guerreiros escravos, obedientes e sacrificáveis. Assim, quando espera se defrontar com aventureiros, um finntroll talvez leve consigo uma escolta destes protetores-reféns. A ironia de transformar inimigos mortais em guarda-costas parece agradar a seu senso de humor doentio.

Sabe-se, no entanto, que a vontade férrea dos anões não pode ser destruída tão facilmente. Deve haver maneiras de salvá-los, libertá-los do controle mental. Como alcançar esse feito é outra questão.

Protetor-Refém — ND 5

Anão Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +5 (+7 em subterrâneo), visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +11, **Von** +6, redução de dano 5, resistência a efeitos mentais +2
Pontos de Vida 40
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Martelo de guerra x2 +20 (2d8+18, x3).
À Distância Machadinha +17 (1d6+16, x3).
Libertação Mental Embora difícil, é possível libertar a mente de um protetor-refém. Primeiro, é necessário deixá-lo esmorecido, exausto ou enfeitiçado. Após isso, um personagem deve fazer um teste estendido de Diplomacia (CD 20, 3 sucessos exigidos), em que cada teste é uma ação completa. Se passar, o controle mental sobre o protetor-refém termina, mas ele fica inconsciente por 1 hora.

For 2, Des 0, Con 4, Int –1, Sab 1, Car –1

Perícias Sobrevivência +5 (+7 em subterrâneo).
Equipamento Escudo pesado, loriga segmentada, machadinha x3, martelo de guerra. **Tesouro** Nenhum.

Cavaleiro Finntroll

"Uma criatura vil dessas, a menos que se redima, não merece sequer a beleza da minha rima."

— Voraley Vorantis, qareen bardo

É estranho perceber que, no dorso do gigante abrutalhado, há uma figura sinistra com armadura escura, acomodada em uma sela majestosa que mais parece um trono.

Como a criatura superior que acredita ser, todo finntroll acha que lutar suas próprias batalhas é uma indignidade, sempre buscando formas de obrigar outros a fazê-lo. O método mais conhecido, claro, é utilizar trolls como soldados. Mas outra maneira é usá-los como *montarias*.

Em sua sociedade, o cavaleiro finntroll é aquilo que existe de mais parecido com um "guerreiro de armadura" como os cavaleiros do Reinado. Sobre os ombros de grandes trolls, trajando couraças elegantes e afivelados em assentos luxuosos, os cavaleiros muitas vezes acompanham expedições finntroll quando estas esperam enfrentar forte oposição.

O cavaleiro não luta realmente (isso seria querer demais!) — em vez disso direciona os ataques do troll ou provê suporte com magias. Se forçado a essa humilhação, um cavaleiro lutará com seu açoite (que tem alcance suficiente para golpear adversários adjacentes à montaria).

Troll Montaria

Embora trolls sejam predadores ferozes e sanguinários, os finntroll conhecem técnicas secretas para domá-los e transformá-los em montarias.

Nas raras ocasiões que um cavaleiro finntroll é derrotado e seu troll sobrevive, um personagem treinado em Adestramento pode conquistar a criatura e transformá-la em uma valiosa montaria. Um troll adestrado desta forma é um parceiro montaria Grande que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e, uma vez por rodada, você recebe +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Veterano:* o bônus em rolagens aumenta para +1d10 e você recebe +2 em testes para agarrar e derrubar. *Mestre:* o bônus em rolagens aumenta para +2d8 e o bônus para agarrar e derrubar aumenta para +5.

Trolls criados como montarias ainda são perigosos. Mas, após derrotar seu cavaleiro original, é possível domá-los.

Cavaleiro Finntroll

ND 7

Monstro (finntroll) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 30, **Fort** +14, **Ref** +7, **Von** +20
Pontos de Vida 252
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 39
Corpo a Corpo Açoite finntroll +22 (4d4+12, 19).
Corcel Troll O cavaleiro finntroll cavalga um troll treinado, um parceiro montaria Grande. Enquanto estiver montado, seu deslocamento se torna 12m, ele recebe uma ação de movimento extra (apenas para se deslocar), os seguintes ataques (em adição ao seu açoite) e Dilacerar.

- *Corpo a Corpo.* Mordida +22 (1d8+12) e duas garras +22 (2d6+12).
- *Dilacerar.* Se o cavaleiro acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 4d6+12 pontos de dano.

Investida Atroz (Completa) O cavaleiro faz uma investida e ataca com seu açoite e todos os ataques de sua montaria. Todos os ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo personagem.

Magias Como um mago de 7º nível (CD 26). Ele pode lançar magias enquanto montado sem precisar de testes de concentração.

- *Amedrontar (Padrão, 3 PM)* Um animal ou humanoide em alcance curto fica apavorado por 1d4+1 rodadas e depois abalado (Von reduz para abalado por 1d4 rodadas).
- *Concentração de Combate (Padrão, 3 PM)* Até o fim da cena, sempre que faz um ataque, o cavaleiro rola dois dados e usa o melhor resultado.
- *Desespero Esmagador (Padrão, 6 PM)* Criaturas num cone de 6m ficam fracas e frustradas (Von reduz para 1 rodada).
- *Primor Atlético (Movimento, 2 PM)* O cavaleiro salta e pousa em alcance corpo a corpo de uma criatura em alcance curto. Se fizer um ataque corpo a corpo contra essa criatura no mesmo turno, recebe os benefícios e penalidades de uma investida e causa um dado extra de dano do mesmo tipo com este ataque.

For 1, Des 2, Con 3, Int 4, Sab 0, Car 2

Perícias Cavalgar +12, Intimidação +11, Misticismo +13.

Equipamento Açoite finntroll cruel, couraça, essência de mana x2, sela aprimorada. **Tesouro** Padrão.

Aranha Gigante*, Esqueleto, Esqueletos*, Ganchador*, Quimera, Troll*, Trog, Trog Anão, Troll das Cavernas*.

Cavaleiro Finntroll

Sacerdote Finntroll

"Absurdo! A Mãe Noite não acolheria um monstro! Confesse sua farsa profana!"
— Chandrall, qareen clériga de Tenebra

A figura de pele lilás traz o cabelo escuro adornado em um penteado alto, cheio de joias. A vestimenta negra lembra mantos sacerdotais, ainda que com aberturas reveladoras. Os adereços exibem um símbolo sagrado desconhecido, mas de alguma forma familiar.

Não se pode dizer que trolls nobres sejam espiritualizados: quase todos são arrogantes e egocêntricos demais para crer em "poderes superiores", muito menos devotar-se a eles. Além disso, eles regeneram ferimentos, dispensando curas milagrosas.

Ainda assim, de forma moderada, os finntroll cultivam uma religião baseada na crença de que foram concebidos por Megalokk e Tenebra — chamados por eles Troldhaugen e Dearani, um rei brutal e uma rainha das trevas, impiedosos e sedutores. Acreditam homenagear esses deuses quando provam ao mundo a magnificência de sua maior obra (ou seja, eles mesmos). Erguem templos ostensivos para o casal divino, sob o pretexto de agradá-los, mas na verdade buscando alimentar os próprios egos.

Aparentemente sem se importar muito com as motivações reais dos devotos finntroll, Tenebra e Megalokk de fato concedem poderes a seus clérigos. Estes, em retribuição, fazem peregrinações à superfície para capturar vítimas — que serão mais tarde sacrificadas em seus cultos. Resgatar prisioneiros raptados com esse propósito é trabalho comum para aventureiros.

Alta Sacerdotisa Finntroll e seus Protetores-Reféns

Sacerdote Finntroll

ND 6

Monstro (finntroll) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +13, **Ref** +8, **Von** +19
Pontos de Vida 162
Deslocamento 6m (6q)

Pontos de Mana 49
Corpo a Corpo Açoite finntroll +18 (1d8+6).
Urro Divino (Livre, 1 PM) Quando faz um ataque ou lança uma magia, o sacerdote finntroll soma sua Constituição à rolagem de dano desse ataque ou magia.
Magias Como um clérigo de Megalokk de 9º nível (CD 24, limite de PM 9).

- *Curar Ferimentos (Padrão, 9 PM)* Uma criatura adjacente cura 10d8+10 PV ou criaturas escolhidas em alcance curto curam 5d8+5.
- *Comando (Padrão, 4 PM)* No início do seu próximo turno, duas criaturas em alcance curto largam os itens que estão segurando e não podem pegá-los novamente até o início de seu turno seguinte (Von evita).
- *Enxame de Pestes (Completa, 8 PM, sustentada)* Dois enxames de ratos surgem em alcance médio e ocupam um quadrado de 1,5m cada. No fim de cada um dos turnos do sacerdote, cada enxame causa 2d12 pontos de dano de corte a qualquer criatura em seu espaço (Fort reduz à metade). O sacerdote pode gastar uma ação de movimento para mover cada enxame 12m.
- *Miasma Mefítico (Padrão, 5 PM)* Uma nuvem de 6m de raio se forma em alcance médio. Criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano de ácido e ficam enjoadas por 1 rodada (Fort reduz o dano à metade e evita a condição).
- *Perdição (Padrão, 5 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem –3 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.
- *Profanar (Padrão, 1 PM)* Uma esfera de 9m em alcance longo se enche com energia negativa por 1 dia. Dentro dela, todo dano de trevas é maximizado.

For –1, Des 2, Con 5, Int 2, Sab 4, Car 1

Perícias Atletismo +4, Intimidação +11, Religião +11.
Equipamento Açoite finntroll, manto pesado, meia armadura, símbolo sagrado de Megalokk. **Tesouro** Padrão.

Alto Sacerdote Finntroll

ND 12

Monstro (finntroll) Médio

Iniciativa +18, **Percepção** +17, visão no escuro
Defesa 39, **Fort** +19, **Ref** +11, **Von** +27, imunidade a magia de adivinhação e encantamento, redução de dano 5
Pontos de Vida 413
Deslocamento 6m (6q)

Pontos de Mana 77
Corpo a Corpo Adaga +27 (1d4+6).
Arrogância Divina O alto sacerdote finntroll se considera a representação suprema da maior obra dos deuses. Criaturas que falhem em testes de resistência contra suas magias ficam frustradas.
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o alto sacerdote muda a execução dela para livre.
Trevas Insidiosas O alto sacerdote soma sua Sabedoria em suas rolagens de dano de magias de trevas (já contabilizado).
Magias Como um clérigo de Tenebra de 15º nível (CD 35, limite de PM 15, –1 PM no custo de *Toque Vampírico*).

- *Curar Ferimentos (Padrão, 10 PM)* Uma criatura adjacente cura 11d8+11 PV.
- *Ligação Sombria (Padrão, 10 PM)* O alto sacerdote escolhe um alvo em alcance longo e cria uma conexão entre seu corpo e o desse alvo, deixando uma marca idêntica na pele de ambos. Enquanto a magia durar, sempre que ele sofrer qualquer dano ou condição, o alvo desta magia deve fazer um teste de Fortitude; se falhar, sofre o mesmo dano que o sacerdote ou recebe a mesma condição. A magia termina se o alvo chegar a 0 PV.
- *Pele de Pedra (Padrão, 10 PM)* Uma criatura adjacente é transformada em uma estátua de pedra sem consciência por 1d4 rodadas (Fort evita).
- *Perdição (Padrão, 7 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem –4 em testes de ataque e rolagens de dano.
- *Profanar (Padrão, 1 PM)* Uma esfera de 9m em alcance longo se enche com energia negativa por 1 dia. Dentro dela, todo dano de trevas é maximizado.
- *Resistência a Energia (Padrão, 6 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto recebem redução de ácido ou fogo 10 até o fim da cena.
- *Toque Vampírico (Padrão, 6 PM)* O alto sacerdote faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 8d6+5 pontos de dano de trevas (Fort reduz à metade) e recupera pontos de vida iguais à metade do dano de trevas causado.

For –1, Des 3, Con 6, Int 2, Sab 5, Car 1

Perícias Conhecimento +17, Intimidação +16, Misticismo +17, Religião +20.
Equipamento Adaga precisa, *anel do escudo mental*, manto pesado, meia armadura, símbolo sagrado de Tenebra. **Tesouro** Padrão.

Uivantes

Esta região cercada de montanhas geladas no coração do continente é um mundo próprio, com suas próprias leis naturais, que rejeita o restante de Arton. Nesta cordilheira rigorosa de nevasca eterna, chamada de "reino" apenas por convenções geográficas, tudo que não pertence ao gelo vive pouco. Mesmo com a suposta morte de Beluhga nada mudou em suas paisagens brancas — levando muitos a questionar se a Dragoa-Rainha realmente morreu ou se apenas aguarda o momento de sua vingança terrível.

As Uivantes, contudo, estão longe de ser desoladas. Uma variedade de criaturas luta pela sobrevivência, um número vasto de povos ergue comunidades e fortalezas. Muitos de seus habitantes são pacíficos, como anões do gelo em suas forjas secretas na Montanha Invencível ou pequeninos hynne e seus esportes festivos. Outros, contudo, são saqueadores ferozes e inclementes, que pilham e matam tudo que encontram.

Diferente de outras regiões selvagens, é quase impossível encontrar criaturas nativas das Uivantes em outros pontos de Arton. São seres adaptados ao inferno glacial, que sobrepujam intrusos estrangeiros sem dificuldade. Quando surgem em locais distantes, é quase certo que foram capturados ou conjurados, com propósitos que podem variar desde combates de arena até povoar masmorras gélidas.

Carcaju

"Que aconteceu com o kobold que derrubei com minha magia? Devia estar bem aqui."

— Cellica, golem arcanista

O animal de pelagem castanha e negra lembra um urso muito pequeno, do tamanho de um cão, mas com cauda grande e peluda. Tem o mesmo pescoço curto e orelhas redondas, emprestando-lhe um aspecto gracioso. Quando rosna e arreganha as presas, contudo, demonstra ser muito mais perigoso do que parecia.

Também conhecido por uma variedade de outros nomes, como glutão ou wolverine, o carcaju é um predador pequeno, mas muito forte e agressivo. Ainda que não tenha o costume de atacar humanoides, é odiado por caçadores, porque consegue roubar animais presos em armadilhas — ou mesmo aqueles que acabaram de ser abatidos à distância por flechas.

Quando ferido ou encurralado, o carcaju entra em uma cólera ensandecida, mordendo e rasgando com as garras. Embora não seja facilmente domesticável, dizem que alguns conjuradores conseguem extrair energia de sua fúria para potencializar certas magias.

Carcaju — ND 1

Animal Pequeno

Iniciativa +6, **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 15, **Fort** +10, **Ref** +5, **Von** +0, evasão
Pontos de Vida 26
Deslocamento 12m (8q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +9 (1d4+2, 18) e mordida +9 (1d6+2).
O Melhor no que Faz Quando sofre dano, o carcaju recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim de seu próximo turno.
Resiliência O carcaju não fica inconsciente quando é reduzido a 0 PV ou menos. Quando é reduzido a -13 PV morre, ou fica inconsciente no caso de dano não letal.

For 2, Des 2, Con 3, Int –4, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +6, Intimidação +4, Sobrevivência +8.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O carcaju é um parceiro especial (fortão) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante*: uma vez por rodada você recebe +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. Se rolar um 6 nesse dado extra de dano, você pode rolar +1d6 e somar ao resultado uma vez. *Veterano*: sua margem de ameaça com armas corpo a corpo aumenta em +1. *Mestre*: quando sofre dano, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim de seu próximo turno.

Golem de Nor

"Quem esse Nor pensa que é? Também posso criar um golem e dar meu nome se quiser."

— Melmer Lamp, kliren inventor

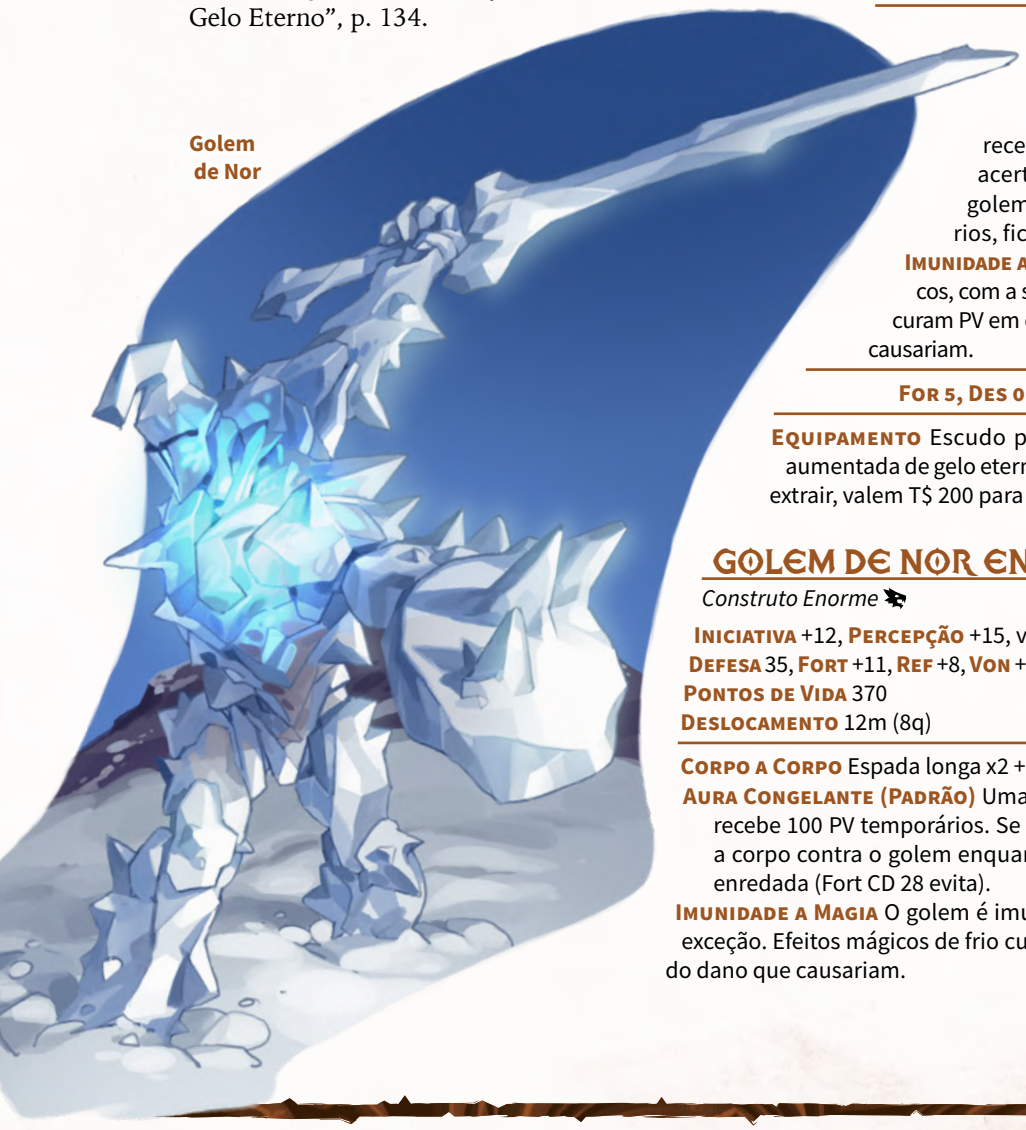
A criatura lembra um grande golem de formas angulosas e punhos enormes, como outros tantos que circulam pelo Reinado, mas com grandes diferenças. Parece todo feito de gelo, com formas elementais fluindo sob o revestimento vítreo. Na cabeça em formato de elmo, duas luzes brilham intensas. Ele avança enquanto ergue espada e escudo, igualmente translúcidos e cobertos de runas faiscantes.

Fabricados com o mesmo gelo eterno usado em armas e armaduras gélidas, estes construtos parecem ser uma presença relativamente recente nas Uivantes.

Segundo alguns, só poderiam ter sido produzidos pelos anões da Montanha Invencível. Mas outros propõem uma procedência diferente — seriam um invento de Eadmund Siberus Nor, prestigioso arcanista e artífice desaparecido há anos, que teria se refugiado na cordilheira para conduzir experimentos sem ser perturbado.

Seja qual for sua origem verdadeira, golens de Nor podem ser encontrados em vários pontos das Uivantes, protegendo estruturas ou passagens, conforme ordens deixadas por senhores desconhecidos. Além da estrutura feita de gelo eterno, possuem uma variedade de poderes que os tornam superiores a construtos comuns. Quase todos são pouco propensos a abandonar os lugares que vigiam, mas alguns parecem ter recebido comandos para perseguir e matar criaturas de certo tipo, ou mesmo pessoas específicas.

Existem versões menores e menos poderosas destes golens, mas portadoras de livre arbítrio. Alguns vagam pelas Uivantes em busca de seu criador, ou de alguma motivação para viver — sendo frequente encontrar alguns vivendo entre nativos. Outros acabam integrando grupos de aventureiros. Para as habilidades de raça do golem de Nor, veja "Golem de Gelo Eterno", p. 134.



Golem de Nor

Golem de Nor Médio — ND 1

Construto Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +11, **Ref** -1, **Von** +5, imunidade a frio, redução de fogo 10
Pontos de Vida 35
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +9 (1d8+9, 19).
Aura Congelante (Padrão) Uma vez por cena, o golem de Nor recebe 25 PV temporários. Se uma criatura acertar um ataque corpo a corpo contra o golem enquanto ele tem estes PV temporários, fica enredada (Fort CD 14 evita).

For 3, Des 0, Con 3, Int —, Sab 0, Car –5

Equipamento Escudo pesado, espada longa. **Tesouro** Nenhum.

Golem de Nor Grande — ND 8

Construto Grande

Iniciativa +10, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 32, **Fort** +21, **Ref** +7, **Von** +15, imunidade a frio, redução de fogo 15
Pontos de Vida 290
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa x2 +26 (2d8+25, 19, mais 2 frio).
Aura Congelante (Padrão) Uma vez por cena, o golem de Nor grande recebe 50 PV temporários. Se uma criatura acertar um ataque corpo a corpo contra o golem enquanto ele tem estes PV temporários, fica enredada (Fort CD 24 evita).
Imunidade a Magia O golem é imune a efeitos mágicos, com a seguinte exceção. Efeitos mágicos de frio curam PV em quantidade igual à metade do dano que causariam.

For 5, Des 0, Con 5, Int —, Sab 0, Car –5

Equipamento Escudo pesado de gelo eterno, espada longa aumentada de gelo eterno. **Tesouro** Lascas gélidas (CD 23 para extrair, valem T$ 200 para fabricar itens de gelo eterno).

Golem de Nor Enorme — ND 10

Construto Enorme

Iniciativa +12, **Percepção** +15, visão no escuro
Defesa 35, **Fort** +11, **Ref** +8, **Von** +16, imunidade a frio, redução de fogo 15
Pontos de Vida 370
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada longa x2 +29 (2d10+29, 19, mais 2 frio).
Aura Congelante (Padrão) Uma vez por cena, o golem de Nor enorme recebe 100 PV temporários. Se uma criatura acertar um ataque corpo a corpo contra o golem enquanto ele tem estes PV temporários, fica enredada (Fort CD 28 evita).
Imunidade a Magia O golem é imune a efeitos mágicos, com a seguinte exceção. Efeitos mágicos de frio curam PV em quantidade igual à metade do dano que causariam.

Sentinela Eterno (Reação) O golem ataca uma criatura que entre em seu alcance corpo a corpo voluntariamente. Se acertar esse ataque, o golem deixa a criatura lenta e, se ela estava fazendo uma investida, ele causa +3d8 pontos de dano de frio. O golem pode usar esta habilidade uma vez por rodada contra cada criatura.

For 7, Des 0, Con 9, Int —, Sab 0, Car –5

Equipamento Escudo pesado de gelo eterno, espada longa aumentada de gelo eterno. **Tesouro** Lascas gélidas (CD 25 para extrair, valem T$ 600 para fabricar itens de gelo eterno).

MAMUTE

"Que leite delicioso! Mas é estranho, não me lembro de ter visto vacas nesta aldeia..."

— Braydenn de Arsenal, meio-elfo clérigo

A enorme besta lembra um elefante, ainda que bem maior e com uma farta pelagem escura. As presas são também maiores e mais recurvadas.

Mamutes são versões maiores e mais primitivas do elefante comum da savana. Como estes, andam em manadas, migrando entre regiões onde exista alguma vegetação.

Para muitas tribos das Uivantes, mamutes são a base de sua alimentação — a imensa quantidade de carne e gordura em um único animal pode sustentar uma aldeia inteira por bom tempo. Quase todas as tribos os caçam em estado selvagem, mas há lugares em que são domesticados como gado ou até usados como montarias e bestas de carga. O leite de mamute é uma bebida tradicional e seu esterco é usado ritualisticamente para endurecer o cabelo dos druidas.

O marfim dos mamutes é cobiçado não apenas entre as tribos locais, mas também por caçadores de Arton, como troféu ou material para artesanato ou armas. Contudo, enquanto os povos das Uivantes aproveitam por completo sua carne e pele, até mesmo honrando cada animal abatido em cerimônias, caçadores estrangeiros apenas extraem as presas valiosas e abandonam a carcaça — ato considerado pecaminoso entre os nativos. Por isso existe na região o mito do lyuba, um mamute mumificado pelo gelo que retorna como um monstro em busca de vingança.

MAMUTE — ND 8

Animal Enorme

Iniciativa +8, **Percepção** +11, faro, visão na penumbra
Defesa 33, **Fort** +24, **Ref** +8, **Von** +12, redução de dano 5
Pontos de Vida 310
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Presas +27 (2d6+29, 19) e tromba +27 (2d6+25).

Arremessar (Movimento) Se começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, o mamute arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em uma direção à escolha dele. A vítima sofre 2d6 pontos de dano de impacto, fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre +2d6 pontos de dano (Ref CD 26 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

Atropelamento (Completa) O mamute percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas desta forma sofrem 2d8+9 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 26 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

Pisotear (Padrão) Uma criatura que o mamute esteja agarrando, ou que esteja caída adjacente a ele, sofre 4d8+58 pontos de dano de impacto e fica fraca por 1 rodada (Fort CD 26 reduz o dano à metade e evita a condição).

Mamute

Tromba (Livre) Se o mamute acerta um ataque de tromba, pode fazer a manobra agarrar ou derrubar (teste +32).

For 6, Des 0, Con 4, Int –4, Sab 1, Car 0

Tesouro Marfim (CD 23 para extrair, vale T$ 1.000 para fabricar armas superiores) e pele de mamute (CD 23 para extrair, vale T$ 1.000 para fabricar armaduras leves superiores).

Parceiro O mamute é um parceiro montaria (Enorme) que fornece os mesmos benefícios que um elefante (veja p. 216).

Lyuba

ND 14

Morto-vivo Enorme

Iniciativa +11, **Percepção** +13, faro, visão na penumbra

Defesa 45, **Fort** +31, **Ref** +15, **Von** +19, redução de dano 10, vulnerabilidade a fogo

Pontos de Vida 715

Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo *Presas espectrais* +39 (2d12+35 perfuração, 18) e tromba +39 (2d12+30 mais doença).

Atropelamento (Completa) O lyuba percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas desta forma sofrem 4d8+35 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 38 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

Caçador de Caçadores O lyuba causa +1d12 pontos de dano contra criaturas não nativas das Uivantes.

Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o lyuba causa 4d12+30 pontos de dano de impacto na criatura que estiver agarrando com a tromba.

Definhamento Uma criatura atingida pela tromba do lyuba é exposta à doença podridão da múmia.

Desespero Uma criatura que comece seu turno vendo o lyuba fica apavorada (Von CD 38 evita e a criatura não pode ser apavorada por esta habilidade até o fim da cena).

Presas Espectrais As presas do lyuba contam como armas mágicas e afetam criaturas incorpóreas. Uma criatura atingida pelas presas fica fraca (Fort CD 38 evita). Cada vez que deixa uma criatura fraca com esta habilidade, o lyuba recebe 30 PV temporários cumulativos.

Tromba (Livre) Se o lyuba acerta um ataque de tromba, pode fazer a manobra agarrar ou derrubar (teste +44).

For 12, Des 0, Con 8, Int –3, Sab 2, Car 0

Tesouro Padrão, mais couro do lyuba (CD 29 para extrair, reduz em 1 PM o custo para fabricar um item com o encanto *fantasmagórico*).

Minotauro da Manada

"Ei, Marcus, pensei que você fosse um minotauro. Você é? Então aqueles, quem são?"

— Delphine Corta-Queijos, hynne cavaleira

Ele é grande e forte como qualquer minotauro, mas parece ainda maior, revestido de pelagem branca e muito longa, quase chegando ao chão. Os chifres são mais robustos e recurvados, com anéis salientes, lembrando aqueles de um cabrito montês. No olhar duro, penetrante, uma ferocidade pouco comum em seus parentes urbanos do Império.

A proximidade das Uivantes com o reino de Tapista faz com que a região seja regularmente visitada por expedições de minotauros. Contudo, no passado distante, um gigantesco bando decidiu fazer destas montanhas sua morada permanente.

A vasta tribo conhecida como a Manada é formada por cerca de 4.000 minotauros, que mostram um tipo físico diferente do típico cidadão de Tapista: muito mais

Minotauro da Manada

peludos e com muita gordura sob a pele, da mesma forma que os iaques (tipo de boi selvagem). Vivem em nomadismo, formando acampamentos temporários até que os recursos naturais da região se esgotem, para então procurar outro lugar.

Assim como o antigo Império de Tauron, minotauros da Manada eram escravistas — mas ainda mais brutais. Qualquer humanoide em seu caminho corre o risco de ser transformado em escravo, a menos que demonstre força suficiente para garantir a própria segurança e liberdade. Escravos da Manada vivem em condições cruéis, não sendo raro morrerem de frio, doença ou fadiga. Há rumores de que pequenos bandos da Manada às vezes viajam até reinos distantes em busca de novas vítimas.

Minotauro da Manada

ND 2

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +4, faro
Defesa 18, **Fort** +11, **Ref** +6, **Von** +3, redução de frio 5
Pontos de Vida 16
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +13 (2d8+5, x3) e chifres +13 (1d6+5).
Capturar O minotauro da Manada recebe +2 em testes de agarrar e pode se deslocar normalmente enquanto arrasta uma criatura. Uma criatura arrastada desta forma sofre 1d4 pontos de dano de impacto para cada 3m que for arrastada.
Ver Vermelho Se tiver sido alvo de um efeito hostil (ataque, habilidade, magia…) desde o fim de seu último turno, o minotauro recebe +2 em testes de perícia.

For 4, Des 0, Con 3, Int 0, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +9, Intimidação +7.
Equipamento Gibão de peles, machado de batalha. **Tesouro** Padrão.

Minotauro Chefe da Manada

ND 6

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +10, faro
Defesa 26, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5, redução de frio 5
Pontos de Vida 232
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de batalha x2 +19 (2d8+12, x3) e chifres +19 (1d6+12).
Liderança Brutal Aliados do minotauro chefe da Manada em alcance curto recebem os bônus em ataque e dano de sua habilidade Marca da Presa.
Marca da Presa (Movimento) O chefe analisa uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, ele recebe +2 em testes de perícia e +1d8 em rolagens de dano contra essa criatura (esses bônus são dobrados contra anões, elfos e humanos).
Ver Vermelho Se tiver sido alvo de um efeito hostil (ataque, habilidade, magia…) desde o fim de seu último turno, o minotauro recebe +2 em testes de perícia.

For 2, Des 4, Con 3, Int –1, Sab 3, Car –2

Perícias Atletismo +9, Furtividade +11, Sobrevivência +10 (+12 em ambientes nevados).
Equipamento Gibão de peles, machado de batalha preciso x2. **Tesouro** Padrão.

Ogro Furioso

Ogro Furioso

"Ah, claro, claro! Como se existisse algum ogro calmo em todo este mundo!"

— Valagnar, osteon clérigo de Hyninn

Os seres abrutalhados são altos como cabanas e fortes como cavalos, vestindo camadas de peles e ossos de animais que certamente eles próprios mataram. Empunham tacapes atrozes e espinhosos, reforçados com galhadas de alces. Aquele que parece ser o líder, ainda maior, ergue uma clava feita com um crânio de mamute.

Os Furiosos são a maior tribo de ogros nas Uivantes. Originalmente eram um único grande bando, mas este se tornou mais numeroso ao longo dos anos; hoje espalham-se em inúmeros bandos, que aterrorizam toda a região.

Furiosos esmagam suas vítimas a cruéis golpes de tacape, então usando seus crânios como ornamentos. Cada ogro tem consigo um colar com vários crânios, cada um com um grande buraco onde a vítima recebeu o golpe. Além da tolerância ao frio, sua maior diferença em relação aos ogros comuns é a fúria selvagem e incontrolável que lhes dá o nome.

Alguns bandos são liderados por um gigante. Diz-se que o primeiro líder do bando original, Keylor, ainda está vivo; alguns relatos, contudo, sugerem que "Keylor" na verdade seria um título guerreiro, utilizado por todos os gigantes que lideram os Furiosos.

Ogro Furioso — ND 5

Humanoide (gigante) Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +2, visão na penumbra
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +0, redução de frio 5
Pontos de Vida 222
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +17 (4d12+14).
Burro Demais... O ogro furioso sofre –5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizado).
...Para Morrer! Todo o dano de corte, impacto e perfuração que o ogro sofre é reduzido à metade.
Fúria Imparável O ogro não fica inconsciente quando é reduzido a 0 PV ou menos e só morre quando é reduzido a -111 PV.
Raiva Inflamável Cada vez que acerta um ataque ou é atingido por um ataque, o ogro recebe um bônus cumulativo de +1 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

For 5, Des 1, Con 3, Int –1, Sab 0, Car –2

Perícias Atletismo +11, Intimidação +11, Intuição –3.
Equipamento Gibão de peles, tacape aumentado. **Tesouro** Metade.

Keylor — ND 9

Humanoide (gigante) Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +9, visão na penumbra
Defesa 34, **Fort** +21, **Ref** +8, **Von** +16, redução de frio 10
Pontos de Vida 360
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra x2 +27 (3d6+28, x3).
Arremessar Rochas (Completa) Criaturas em um quadrado de 3m em alcance curto sofrem 4d6+20 pontos de dano (Ref CD 28 reduz à metade).
Aura de Frio No início de cada turno do Keylor, todas as criaturas em um raio de 3m sofrem 2d6+8 pontos de dano de frio.
Varrer Uma vez por rodada, quando o Keylor faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo a 0 ou menos, pode fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 6, Des 0, Con 4, Int 1, Sab 1, Car –1

Perícias Sobrevivência +11.
Equipamento Gibão de peles, machado de guerra aumentado. **Tesouro** Padrão.

Soterrado

"Está morto há semanas. O pobre coitado não teve a menor — AHH, CUIDADO!"
— Sigbert Claydenn, lefou paladino de Thyatis

Aquilo que pareciam ser ossadas presas no gelo logo se revela como algo diferente e terrível. Os seres macabros parecem a esqueletos humanos, enegrecidos, mas sob armaduras translúcidas de gelo azulado. Luzes azuis pálidas brilham nas órbitas vazias.

Soterrados são esqueletos revestidos com grossas camadas de gelo que os tornam mais resistentes. Permanecem imóveis no gelo e na neve, até que qualquer criatura viva se aproxime: talvez por guardarem recordação de sua morte horrível — ou movidos por uma necessidade desesperada do calor dos vivos —, buscam agarrar vítimas para sugar sua energia vital.

Supõe-se que estes mortos-vivos surgem a partir de vítimas soterradas em avalanches, explicando seu nome. Contudo, também é verdade que alguns necromantes conseguem conjurá-los. Uns poucos, ainda, manifestam inteligência e vontade próprias; acabam integrando a curiosa raça osteon, muito embora não sejam particularmente queridos entre aventureiros.

Soterrado Vagante — ND 2

Morto-vivo Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +1, **Ref** +5, **Von** +10, redução de corte e perfuração 5, redução de frio 10
Pontos de Vida 21
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Dois punhos +14 (2d6+6 mais 2 frio).
Agarrar Aprimorado (Livre) Punho (teste +16).
Constrição Congelante (Padrão) No início de cada um de seus turnos, o soterrado vagante causa 4d6 pontos de dano de frio em cada criatura que estiver agarrando. Esse dano aumenta em +1d6 para cada rodada consecutiva que o soterrado estiver agarrando essa criatura.
Esquife de Gelo O soterrado sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de fogo.

For 5, Des –1, Con 0, Int —, Sab 2, Car –1

Perícias Furtividade +2 (+7 em terrenos nevados).
Tesouro Nenhum.

Raça Variante: Soterrado

Soterrado é uma variante da raça osteon. Para criar um personagem desta raça, use as habilidades de osteon, mas substitua Armadura Óssea e Memória Póstuma pelas seguintes.

Abraço Gélido. Você recebe +2 em testes para agarrar. Além disso, seus ataques desarmados e com armas naturais causam 2 pontos de dano de frio extras.

Esquife de Gelo. Você recebe redução de corte e perfuração 5 e redução de frio 10. Entretanto, sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de fogo.

STAGH

"Elementais do gelo? Está certa disso? Mas sequer existe tal coisa?"

— Eliran Madrepérola, tritão arcanista

A pequena criatura lembra uma aranha de cristal com um número incerto de patas, que terminam em pontas muito afiadas. O corpo, formado apenas por um núcleo frio e pulsante, não tem olhos ou outros traços anatômicos visíveis.

Staghs são pequenas criaturas elementais únicas - elementais do gelo. Suas patas são afiadas o bastante para penetrar rocha sólida, permitindo que se movimentem livremente sobre superfícies inclinadas. São muito comuns na região das Uivantes, onde o frio sobrenatural facilita seu surgimento.

Em estado selvagem, staghs são assustadiços quando sozinhos, mas agressivos em bandos; ainda que não precisem realmente se alimentar, usam a aura de frio acumulada do bando para congelar e matar suas presas. Conjuradores especializados em magias de frio por vezes tentam obter staghs como familiares, para potencializar seus poderes.

STAGH — ND 3

Espírito (elemental) Pequeno

Iniciativa +6, **Percepção** +4, visão no escuro

Defesa 22, **Fort** +7, **Ref** +12, **Von** +4, imunidade a acertos críticos, atordoado, cansaço, efeitos de metabolismo, frio e paralisia, vulnerabilidade a fogo

Pontos de Vida 35

Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +16 (1d6+4 mais 1d6 frio).

Aura de Frio No início de cada turno do stagh, todas as criaturas em um raio de 9m sofrem 1d6+3 pontos de dano de frio (Fort CD 17 reduz à metade).

For 2, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –1

Tesouro 1 dose de éter elemental (frio) (CD 18 para extrair).

Familiar Um stagh concede +1 na CD de suas magias de frio.

URSO DAS NEVES

"Meu conhecimento sobre assuntos da natureza é limitado, mas ursos deveriam ter cristais no lombo?"

— Shariann, osteon nobre

A fera lembra um urso, mas bem maior que outros que vocês tenham visto. Tem pelagem completamente branca, mas com olhos, focinho e garras vermelhos. Ainda, a parte posterior do dorso traz formações afiadas que lembram cristais de gelo.

O urso das neves parece uma versão glacial do urso das cavernas, com protuberâncias dorsais afiadas, cobertas de gelo. Estudiosos afirmam que esses órgãos servem para absorver e concentrar o calor do sol, como uma espécie de lente. Outros afirmam ser ornamentos para atrair parceiros na época do acasalamento.

Como outros ursos, são predadores perigosos, muito mais ágeis do que parecem. Percorrem as Uivantes solitários ou em casais, patrulhando uma grande área próxima do covil e atacando qualquer criatura que pareça comestível. São também excelentes nadadores, de longo fôlego, mergulhando atrás de presas em rios e lagos gelados.

Existem lendas de aventureiros que teriam domado um urso das neves; a área mais próxima da cabeça é desguarnecida de cristas, tornando a montaria possível.

Urso das Neves

ND 5

Animal Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +9, faro, visão na penumbra
Defesa 22, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5, redução de dano 5, redução de frio 5
Pontos de Vida 220
Deslocamento 12m (8q) natação 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +17 (1d8+7) e duas garras +17 (1d6+7).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +19).

For 7, Des 1, Con 6, Int –4, Sab 2, Car –2

Perícias Atletismo +12 (+17 para nadar).
Tesouro 1d3 peças de cristais de sol (CD 20 para extrair).
Parceiro O urso das neves é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante*: seu deslocamento muda para 12m e você recebe redução de frio 5. *Veterano*: seu deslocamento muda para 12m (normal e de natação) e a redução de frio aumenta para 10. *Mestre*: a redução de frio aumenta para 20.

Bandido, Capanga, Cavalo Glacial, Chefe do Crime, Dragão Adulto, Dragão Bicéfalo, Dragão Feral, Dragão Menor, Dragão-Real, Dragão Venerável, Dragões*, Elemental do Ar, Zumbis*.

Urso das Neves e Carcaju

Verme do Gelo

"Quer derrotar essa coisa? Então lute pelo que deseja, será um prazer lutar ao seu lado!"

— Daxos, qareen arcanista bucaneiro

O monstro emerge do gelo sólido como se este fosse água. Lembra um verme de proporções gigantescas, longo como várias carroças em fila, largo como um poço. O corpo anelado e pulsante tem coloração branco-azulada. Da cabeça emergem conjuntos de mandíbulas enormes, com dentes articulados que se dobram para dentro.

Talvez o maior e mais perigoso monstro nas Uivantes — rivalizando até mesmo com os dragões —, o verme do gelo percorre as montanhas em busca de presas para saciar o apetite constante. A criatura se desloca livremente sob qualquer terreno gelado, até mesmo gelo e rocha, emergindo apenas para atacar. Dizem que grande parte dos túneis e masmorras nas Uivantes não passam de antigas trilhas deixadas pela criatura.

De onde vieram, como surgiram, não é conhecido. São crias de Megalokk, quase todos concordam. Existe, no entanto, uma lenda sobre serem produto de alguma civilização antiga; uma expedição de aventureiros, comandada por um nobre imprudente, teria libertado estes gigantes de sua milenar prisão congelada.

Capaz de devorar um mamute inteiro por vez, o verme pode surgir sem aviso onde houver considerável quantidade de carne (como um bando de aventureiros). Povos nativos usam amuletos abençoados que dizem afastar o monstro; uma vez nas Uivantes, viajantes experientes consideram prudente encontrar logo um mascate local para adquirir um destes.

Não é sabido se existe apenas um ou vários destes monstros. Estudos da arcanista Drejane Challendar oferecem uma possibilidade aterradora: todos os vermes encontrados até o momento são *larvas* de uma criatura muitíssimo maior, ainda desconhecida. Por enquanto.

Verme do Gelo Larva

ND 10

Monstro Enorme

Iniciativa +10, **Percepção** +13, faro, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 36, **Fort** +22, **Ref** +16, **Von** +10, imunidade a frio, redução de dano 5, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 400
Deslocamento 12m (8q), escavação 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +29 (4d8+52 mais 4d6 frio).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +34).
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do verme do gelo larva, a criatura engolida sofre 2d6+20 pontos de dano de impacto mais 4d6+10 pontos de dano de frio. Ela pode escapar causando um total de 25 pontos de dano a ele (Defesa 15, redução de dano 0).
Espasmo Mortal Quando o verme é morto, seu corpo explode, fazendo com que estacas de gelo se projetem do chão em um raio de 6m. Criaturas nessa área sofrem 4d6 pontos de dano de corte mais 4d6 pontos de dano de frio e ficam caídas (Ref CD 30 evita). A área afetada se torna terreno difícil e concede cobertura leve para criaturas dentro dela. Causar dano de fogo mágico a qualquer parte dessa área destrói as estacas nos espaços correspondentes.
Sopro Glacial (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 12m sofrem 8d10 pontos de dano de frio e ficam lentas (Ref CD 30 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

For 6, Des 1, Con 4, Int –5, Sab 2, Car –3

Perícias Furtividade +5 (+20 no gelo).
Tesouro 2d4 doses de gelo extremo (CD 25 para extrair).

Verme do Gelo Adulto

ND 18

Monstro Colossal

Iniciativa +22, **Percepção** +19, faro, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 56, **Fort** +32, **Ref** +26, **Von** +18, imunidade a caído, encantamento e frio, redução de dano 10,
vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 1.100
Deslocamento 15m (10q), escavação 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida +49 (10d12+100 mais 10d8 frio).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +59).
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do verme de gelo adulto, a criatura engolida sofre 6d6+30 pontos de dano de impacto mais 4d6+40 pontos de dano de frio. Ela pode escapar causando um total de 200 pontos de dano a ele (Defesa 25, redução de dano 0).
Espasmo Mortal Quando o verme é morto, seu corpo explode, fazendo com que estacas de gelo se projetem do chão em um raio de 6m. Criaturas nessa área sofrem 10d8 pontos de dano de corte mais 10d8 pontos de dano de frio e ficam caídas (Ref CD 47 evita). A área afetada se torna terreno difícil e concede cobertura leve para criaturas dentro dela. Causar dano de fogo mágico a qualquer parte dessa área destrói as estacas nos espaços correspondentes.
Frio Extremo O verme projeta uma aura de frio extremo que enfraquece todas as chamas em um raio de 9m. Nessa área, habilidades de fogo custam +1 PM para ser usadas e causam –1 ponto de dano por dado.
Sopro Glacial (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 12m sofrem 10d12 pontos de dano de frio e ficam lentas (Ref CD 47 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

For 7, Des 3, Con 5, Int –5, Sab 3, Car –4

Perícias Furtividade +22 (+32 no gelo).
Tesouro Padrão mais 2d6 doses de gelo extremo (CD 33 para extrair).

NOVOS PERIGOS

Criaturas não são as únicas ameaças que podem se colocar no caminho dos personagens. De simples areia movediça à fúria de um deslizamento de neve, o mundo é repleto de desafios que podem encerrar prematuramente a carreira de qualquer aventureiro.

AR SATURADO

Um personagem em uma área onde a umidade do ar é excessiva deve fazer um teste de Fortitude (CD 15) por dia de exposição. Se falhar, fica alquebrado e fatigado devido ao esforço para respirar (esse é um efeito de metabolismo). Além disso, nessas áreas, efeitos climáticos de calor e frio causam +1d6 pontos de dano, e as condições de descanso são sempre uma categoria piores.

ÁREA DESENCANTADA

Embora a magia seja uma das forças primordiais de Arton, em alguns lugares ela existe em quantidades muito pequenas. Isso pode ser efeito de um desastre mágico, resultado de uma maldição ou apenas uma inexplicável característica natural da área. Em uma área desencantada, o custo em pontos de mana de habilidades e efeitos aumenta em +1 e a recuperação de PM por descanso é sempre ruim, independente de outros efeitos e condições (como um acampamento).

AREIA MOVEDIÇA

Presente em pântanos e desertos, areia movediça pode engolir criaturas e objetos. Em geral, ocupa um quadrado com 6m. Um personagem deve passar em um teste de Sobrevivência (CD 25) para notar areia movediça à frente. Se entrar na área da areia, fica agarrado. Se passar 1 rodada inteira agarrado, submerge no início de seu turno e precisa prender a respiração (veja "Sufocamento" em *Tormenta20*, p. 319).

Uma criatura na areia movediça pode gastar uma ação completa e fazer um teste de Atletismo (CD 25) para escapar. Se estava submersa, fica agarrada. Se estava agarrada, fica livre na margem da areia. Porém, se falhar por 5 ou mais, fica fatigada (se já estava fatigada, fica exausta e, se já estava exausta, fica inconsciente, provavelmente morrendo...).

Personagens fora da área de areia movediça podem ajudar no teste de Atletismo (jogando um galho, vara ou corda para a vítima, por exemplo).

ARMADILHAS

Além das armadilhas descritas em *Tormenta20*, os vilões de Arton contam com as opções descritas a seguir para defender seus esconderijos e ameaçar a vida dos aventureiros. As regras de armadilhas são descritas em detalhes em *Tormenta20*, p. 317.

Armadilha de Gaiola Barras de ferro cercam um quadrado de 1,5m, prendendo uma criatura em seu interior. A gaiola pode ser aberta com um teste de Força ou Ladinagem (CD 25) ou quebrada (as grades têm RD 10 e 60 PV); Investigação CD 20; Ladinagem CD 25; ND 1/2.

Runa de Aceleração Uma criatura em alcance curto é arremessada 9m na direção em que estava se movendo; se atingir uma parede ou outro objeto sólido, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que percorreu; Fortitude CD 20 reduz a distância à metade; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1.

Gás Pútrido Criaturas em alcance curto ficam enjoadas por uma cena. Fortitude CD 20 reduz para 1d4 rodadas; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 2.

Piso Eletrificado 6d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas em um quadrado de 3m; Fortitude CD 20 reduz à metade, criaturas molhadas ou usando armaduras de metal sofrem –5 no teste; Investigação CD 25; Ladinagem CD 20; ND 2.

Jato de Chamas 6d6 pontos de dano de fogo e deixa em chamas todas as criaturas em uma linha de 6m; Reflexos CD 25 reduz à metade e evita a condição; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 3.

Extrato de Oxxdon Objetos de metal em uma nuvem de 3m de raio oxidam e são destruídos, construtos de metal perdem 4d12 PV e ficam exaustos (mesmo que sejam imunes) até serem reparados (veja a habilidade Ferrugem na p. 308); Reflexos CD 25 evita que os itens sejam destruídos; Fortitude CD 25 reduz a perda de PV de construtos pela metade e a condição para fatigado; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 5.

Mina Terrestre 12d6 pontos de dano de impacto em todas as criaturas em uma esfera de 3m; Reflexos CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 5.

Runa de Teletransporte Uma criatura em até 3m é transportada para uma superfície sólida desocupada em alcance médio (geralmente uma prisão ou armadilha); Vontade CD 20 evita; Investigação CD 25; Ladinagem CD 20; ND 5.

Símbolo da Anulação Magias em alcance curto são dissipadas e itens mágicos nesse alcance se tornam mundanos

por 1d6 rodadas; Vontade CD 25 evita; Investigação CD 25; Ladinagem CD 20; ND 5.

Estátua de Górgona Criaturas em um cone de 9m à frente da estátua são petrificadas; Reflexos CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 9.

Runa de Desintegração Uma criatura em alcance curto sofre 10d12 pontos de dano de essência; Fortitude CD 30 reduz o dano para 2d12. Independente do resultado do teste de Fortitude, se os PV da criatura forem reduzidos a 0 ou menos ela será completamente desintegrada, restando apenas pó; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 10.

Sussurro de Sszzaas Uma criatura em alcance curto tem a mente manipulada, passando a ver todos como inimigos; deve gastar suas ações realizando ações hostis contra seus aliados. Vontade CD 30 evita; a vítima pode refazer o teste no fim de cada rodada e, se passar, o efeito se encerra; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 13. *Encantamento*.

Dejetos Alquímicos

Em certos locais, acidentes com poções e preparados alquímicos formam poças desses materiais. Só os deuses sabem os efeitos que podem causar àqueles desastrados o suficiente para perturbar a mistura. Uma área de dejetos alquímicos geralmente ocupa um quadrado de 3m, mas a critério do mestre pode ser maior ou menor. Um personagem na área de dejetos alquímicos, ou em contato com eles, sofre 4d4 pontos de dano de ácido e uma condição adicional por um dia, determinada aleatoriamente (Fort CD 20 reduz o dano à metade e evita a condição). Role 1d6 para determinar a condição adicional: 1) abalado; 2) alquebrado; 3) cego; 4) enjoado; 5) fatigado; 6) lento.

Doenças

Invisíveis e silenciosas, doenças são um perigo que pode ser encontrado em muitos lugares, das garras contaminadas de um predador às águas putrefatas de um pântano sombrio. Esta seção descreve novas doenças que os aventureiros podem contrair; para as regras completas de doenças, veja *Tormenta20*, p. 318.

Alergia Elemental Aventureiros expostos a quantidades concentradas de energia elemental podem desenvolver uma peculiar e perigosa alergia. Existe uma versão desta doença para cada tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas). *Contato e Ingestão, CD 25, a vítima fica vulnerável ao tipo de energia/além de vulnerável, quando sofre dano do tipo de energia a vítima perde 1 PM/além dos anteriores, quando sofre dano do tipo de energia a vítima sofre uma condição conforme o elemento; ácido: vulnerável, eletricidade: ofuscado, fogo: fica em chamas, frio: lento, luz: cego: trevas: recuperação de PV reduzida à metade.*

Doença de Descompressão Etérea Uma doença comum entre exploradores que passam muito tempo viajando pelo éter divino. Muitas vezes o contato súbito com a materialidade de Arton ao atravessar a iliosfera pode afetar a saúde do viajante. *Contato, CD 20, vítima fica esmorecida/perde 2d10 PM que não podem ser recuperados até a doença ser curada.*

Febre do Carniçal Causa fraqueza e, em casos graves, pode transformar a vítima em um morto-vivo. *Contato, CD 15, vítima fica fraca/enjoada/morre. Uma criatura morta por esta doença retorna como um carniçal na próxima meia-noite.*

Febre Necrótica Faz o corpo da vítima necrosar. *Contato, CD 20, vítima fica fraca/debilitada/morre. Uma criatura morta pela febre necrótica se torna um zumbi três dias depois.*

Gripe do Fluxo Constantes manipulações temporais podem causar uma rara doença mágica, chamada gripe do fluxo. O corpo e a mente da vítima ficam em momentos diferentes no fluxo de tempo, e a dessincronia temporal pode deixar sequelas irreversíveis. *Inalação, CD 25, vítima fica esmorecida/não pode sustentar magias até o fim da doença/perde 1 de Sabedoria*.*

Infecção Escarlate Faz a vítima definhar lentamente, podendo causar sequelas permanentes ou até matar. *Contato, CD 20, vítima perde 1d12 PV/perde 2d12 PV/perde 1 de Carisma*/morre. Uma criatura morta por infecção escarlate retorna como um infecto no dia seguinte.*

Náusea Antinatural Pequenos parasitas de matéria vermelha se alojam na barriga da vítima e se alimentam de seus órgãos internos, fazendo com que ela tenha enjoos terríveis e seja corrompida gradualmente. *Contato, CD 25, a vítima perde 1d4 PM e 1d12 PV/perde 2d4 PM e 2d12 PV/expele 1 enxame infernal (p. 21) e o ciclo da doença se reinicia. Os PM e PV perdidos não podem ser recuperados até a doença ser curada.*

Podridão da Múmia A vítima começa a enfraquecer, conforme seu corpo se deteriora magicamente. Podridão da múmia só pode ser curada por meios mágicos; passar no teste de Fortitude apenas impede a progressão da doença. *Contato, CD 20, vítima fica lenta/fatigada/exausta/perde 1 de Constituição*/morre.*

Praga Coral Doença terrivelmente contagiosa criada como arma mágica contra orcs, a Praga Coral sofreu uma mutação e passou a afetar também outros humanoides e animais. Após a incubação, manchas vermelhas aparecem no corpo da vítima, ela é afetada por febre e dores. Por fim, é tomada pelas placas afiadas como coral que emprestam nome à doença, com o tempo transformando-se em um monstro. Até hoje nenhuma cura é conhecida; passar no teste de Fortitude, bem como efeitos que curam doenças, apenas impedem a progressão da Praga naquele dia. *Contato e Inalação, CD 35, vítima fica fraca/debilitada/debilitada e perde 1 de Força, Constituição e Carisma (essa perda é cumulativa, mas pode ser revertida por Desejo ou Intervenção Divina). Se qualquer atributo da vítima chegar a -5, ela se torna um monstro sob controle do mestre.*

Pulmão em Brasa Causada pelo acúmulo de poeira de pedra-de-fumaça nos pulmões, causa problemas respiratórios e por fim morte por combustão espontânea. *Inalação CD 20, a vítima fica fatigada/exausta/morre em uma explosão que causa 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas em um raio de 3m.*

Rinite Feérica Provocada por partículas de poeira impregnadas com magia, esta versão mística da temível rinite é imbuída com o arcano e os espirros que causa são infundidos de natureza sobrenatural. *Inalação, CD 20, a vítima fica vulnerável a magia/vulnerável e alquebrada/ além dos anteriores, quando é afetada por um efeito mágico, a vítima fica enjoada por 1 rodada.*

Tremedeira Desastrada Tremores fortes tomam conta dos membros da vítima, dificultando locomoção, esquiva e combate. *Inalação, CD 20, a vítima fica fatigada/exausta/ exausta e, a cada ataque que faz, tem 25% de chance (1 em 1d4) de deixar sua arma cair.*

***Perda permanente (mas você só pode perder 1 ponto de atributo por uma mesma doença).**

Eletricidade

Embora não seja comumente empregada em Arton, eletricidade pode ser encontrada em certos lugares, sobretudo naqueles que abrigam tecnologias experimentais, como laboratórios de inventores. A cada rodada de contato com uma fonte de eletricidade, uma criatura sofre 2d6 pontos de dano e fica atordoada por 1 rodada (Fort CD 20 reduz o dano à metade e evita a condição; uma criatura molhada e/ou usando armadura de metal sofre –5 em seu teste de Fortitude). Sempre que o resultado de um dado de dano for o valor máximo, role um dado adicional de dano.

Fenômenos Rubros

Aventurar-se por áreas de Tormenta significa submeter-se à corrupção constante, representada pelo perigo Tormenta (veja *Tormenta20*, p. 319). Entretanto, esses lugares reservam muitos outros riscos; aqui, o clima e o terreno são imprevisíveis, e a lógica das leis naturais não se aplica. Nas terras da Tempestade Rubra, a morte pode vir do chão, dos céus ou de parte alguma, sem aviso ou razão. A cada hora de viagem em uma área de Tormenta, role 1d8 e consulte a tabela a seguir. Quando um destes fenômenos se manifesta, cada personagem pode fazer um teste de Conhecimento ou Sobrevivência (CD 35). Se passar, consegue identificar o fenômeno e tem 1 rodada para se preparar. A área de cada fenômeno é propositalmente vaga; em uma região de Tormenta, as distâncias e dimensões não seguem a realidade e é impossível escapar destes efeitos simplesmente se afastando do lugar. Os efeitos causados por fenômenos rubros ignoram imunidades, a menos que sejam específicas contra efeitos da Tormenta.

1d8	Resultado
1	Caos de sangue
2	Neblina venenosa
3	Labaredas infernais
4	Chuva ácida
5	Temperaturas implacáveis
6	Tempestade elétrica
7	Pesadelos reais
8	Nenhum fenômeno

Caos de Sangue

As forças da Tormenta se combinam em um fenômeno duplo. Role duas vezes usando 1d6+1 em vez de 1d8. Resultados iguais são cumulativos.

Chuva Ácida

Nuvens rubras despejam torrentes de ácido sangrento e corrosivo. A chuva dura 2d4 rodadas; no início de cada rodada, cada personagem sofre 4d8 pontos de dano de ácido. Esse dano persiste por mais 1 rodada após o personagem se abrigar da chuva ou ela terminar.

Labaredas Infernais

Sem causa aparente, o ar se transforma em chamas horrendas e sobrenaturais. Quando este fenômeno se manifesta, e no início de cada rodada por mais 1d4 rodadas, cada personagem tem 50% de chance (um resultado ímpar em um dado) de ser atingido por uma coluna de chamas e sofrer 10d6 pontos de dano, metade de fogo e metade de trevas (Ref CD 35 reduz à metade).

Neblina Venenosa

Nuvens descem do firmamento rubro, cobrindo tudo com gotículas de chuva ácida. A neblina venenosa dura por 2d4 rodadas e pode ser dispersada por um vento forte em 1d4 rodadas ou um vendaval em 1 rodada. Ela fornece camuflagem leve a criaturas a 1,5m e camuflagem total a criaturas a mais de 1,5m. Além disso, criaturas que iniciem seu turno dentro da neblina perdem 8d4 pontos de vida e têm seus itens expostos (como armaduras e escudos) avariados. Essa perda de vida persiste por mais 1 rodada após a criatura se abrigar da neblina ou ela terminar.

Pesadelos Reais

A Tempestade Rubra se infiltra na mente dos aventureiros, fazendo com que eles enxerguem seus maiores medos materializados. As criaturas ficam apavoradas, sofrem 6d8 pontos de dano psíquico e perdem 1d6 PM (Von CD 35 evita o dano e a perda de PM). Cada criatura sob efeito do pesadelo deve repetir o teste de Vontade no início de cada um de seus turnos; se falhar, sofre o dano e a perda de PM novamente. O pesadelo termina se o personagem passar em dois testes de Vontade seguidos. *Medo.*

Temperaturas Implacáveis

A temperatura da região é corrompida, deixando o ar ao mesmo tempo impossivelmente quente e irresistivelmente frio. O lugar é acometido ao mesmo tempo por calor e frio extremos (veja *Tormenta20*, p. 267) por 2d4 minutos. A cada minuto, cada personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 25 + 1 por teste anterior). Se falhar, sofre 4d6 pontos de dano (metade fogo, metade frio) que só podem ser curados ao fim do fenômeno.

Tempestade Elétrica

Nuvens sangrentas despejam relâmpagos avermelhados, espalhando indiscriminadamente morte, destruição e loucura. A tempestade de eletricidade corrompida dura 2d4 rodadas; no início de cada rodada, um personagem escolhido aleatoriamente é atingido por um relâmpago e sofre 20d8 pontos de dano, metade ácido, metade eletricidade. Para cada resultado 8 nesses dados de dano, a vítima perde também 2 PM (Ref CD 35 reduz o dano e a perda de PM à metade).

Lodo Negro

Descoberto como sendo a essência de Ragnar, o antigo Deus da Morte, este líquido viscoso pode brotar em qualquer lugar, sendo mais abundante nas Ruínas de Tyrondir. Visto por seus antigos devotos como a última dádiva de seu deus morto, o lodo negro mata tudo que toca. Uma criatura viva que entre em contato com ele deve fazer um teste de Fortitude (CD 35) a cada rodada. Se passar, perde 10d12 PV. Se falhar, sofre a perda de PV ou seus PV são reduzidos a –10 (o que for pior). Imersão total mata a criatura instantaneamente, sem direito a testes. Além disso, o lodo negro é imprevisível e pode atravessar barreiras sólidas sem aviso, sendo impossível armazená-lo em qualquer recipiente.

Maldições

Maldições são efeitos mágicos poderosos, criados para punir ou enfraquecer suas vítimas. Elas são empregadas para proteger lugares, como tumbas ou tesouros, ou proferidas por criaturas movidas por sentimentos sombrios ou emoções profundas. Independente de sua origem, maldições impõem consequências terríveis sobre suas vítimas e geralmente só podem ser removidas sob condições específicas. Maldições podem ser encontradas nos mais diversos lugares ou rogadas pelas mais diferentes criaturas. A descrição de certas ameaças indica se a criatura pode ou não proferir uma maldição, mas o mestre pode adicionar maldições aos seus encontros conforme adequado à aventura.

Ativação. Cada manifestação de uma maldição possui uma forma de ativação, relacionada àquilo que a maldição quer impedir ou punir. Por exemplo, uma maldição preparada para proteger um objeto será ativada quando alguém mover ou manusear o objeto, enquanto uma maldição criada para guardar um lugar, como uma tumba, será ativada quando alguém entrar no local ou executar uma ação proibida em seu interior (como violar um sarcófago). Maldições também podem ser proferidas por criaturas, como uma de suas habilidades ou como uma manifestação extrema de raiva, ódio ou outro sentimento (um sszzaazita em seu templo e prestes a morrer, por exemplo, pode rogar uma maldição sobre os aventureiros que o derrotaram). Em todos os casos, o mestre define as condições para que cada maldição seja ativada.

Detecção. É possível perceber que um lugar ou objeto guarda uma maldição prestes a ser ativada. Fazer isso exige estudar o lugar ou objeto por alguns minutos e passar em um teste de Investigação ou Misticismo (CD igual à da maldição).

Testes de Resistência. Quando uma maldição é ativada, cada vítima pode fazer um teste de Vontade para evitá-la. A CD depende da fonte da maldição: para criaturas, use a CD de suas habilidades; para lugares e objetos, determine a CD conforme adequado ao encontro (como referência, use as CD para especiais na **Tabela 2-3: Parâmetros de Criaturas**, do **Capítulo 2**).

Remoção. Cada maldição possui uma forma específica de remoção. Além disso, uma maldição geralmente pode ser removida com as magias *Desejo* e *Intervenção Divina* (ambas com sacrifício de 2 PM).

Conhecimento Proibido

Criada especialmente para corromper aqueles que se apropriam de conhecimentos profanos, esta maldição é encontrada protegendo livros e tratados acadêmicos, mas também pode ser proferida por alguém empenhado em resguardar uma fonte de informações ou conhecimentos perigosos. Uma criatura amaldiçoada fica confusa até o fim da cena em que sofreu a maldição e perde 1 ponto permanente de Sabedoria ou Carisma por dia (determinados aleatoriamente a cada dia). Caso algum desses atributos seja reduzido a –5, a vítima se transforma em um monstro à escolha do mestre. Remover a maldição requer um ritual especial, celebrado por um clérigo de Tannah-Toh, que deverá lançar *Dispersar as Trevas* sobre a criatura amaldiçoada. Esse ritual exige o gasto de T$ 1.000 em incensos e outros ingredientes sagrados.

FÚRIA DE ALLIHANNA

Esta maldição é uma punição contra aqueles que cometem crimes hediondos contra o mundo natural, tais como matar um unicórnio. Ela é encontrada em templos e recantos sagrados de Allihanna, mas também pode se manifestar espontaneamente quando uma ofensa grave é cometida contra os filhos da Deusa da Natureza. O personagem amaldiçoado passa a atrair o ódio do mundo selvagem: animais, devotos de Allihanna e outras criaturas que, a critério do mestre, são ligadas ao mundo natural recebem +5 em testes e rolagens de dano contra ele e são considerados hostis. Além disso, a natureza conspira contra o personagem: ele considera ambientes naturais como terreno difícil e sofre –5 em testes de Acrobacia e Atletismo nesses lugares. Por fim, suas condições de descanso em ambientes naturais sempre são dois níveis abaixo do normal. Remover esta maldição exige o perdão de um clérigo ou druida de Allihanna capaz de lançar magias de 4º círculo. Esse perdão geralmente depende de um serviço ou favor que de alguma forma repare o crime que desencadeou a maldição.

MALDIÇÃO DO BARDO

Em Arton existe um ditado popular: "Matar bardo dá azar". Embora isso seja apenas uma crendice, em ocasiões especiais a morte de um bardo particularmente talentoso ou inspirado pode desencadear esta maldição. Uma criatura afetada pela Maldição do Bardo perde todo seu talento: para efeitos de modificadores de perícias e CD de habilidades, todos seus atributos são tratados como 0. Quebrar esta maldição requer localizar a alma do bardo morto e desafiá-lo para um duelo artístico: três testes opostos de Atuação, em que o personagem amaldiçoado deve vencer pelo menos dois. Tal duelo só pode ser realizado uma vez por aventura.

MORTUÁRIA

Esta maldição é causada pelos mortos-vivos conhecidos como mortalhas, mas também pode ser encontrada em tumbas de conjuradores ligados a forças necromânticas ou energia negativa. Uma criatura amaldiçoada pela Mortuária se torna cansada e decrépita, como se sua energia vital estivesse a ponto de se extinguir, e recebe vulnerabilidade a trevas (isso substitui qualquer imunidade ou redução de trevas, bem como a capacidade de recuperar PV com dano de trevas). A remoção desta maldição depende de sua fonte: se for causada por uma mortalha, é necessário destruir a criatura. Se for causada pela violação de uma tumba, é necessário lançar *Dispersar as Trevas* sobre os restos mortais do ocupante original do lugar, em um ritual de 1 hora que custa T$ 1.000.

TOQUE DE TIBAR

Esta maldição pode recair sobre aqueles que cometem crimes contra os dogmas de Tibar, tal como tentar descobrir o segredo da Cunhagem Sagrada ou falsificar moedas. Todos os objetos que a criatura amaldiçoada veste ou empunha se transformam em pirita enquanto estiverem em sua posse; armas impõem uma penalidade de –2 em testes de ataque e rolagens de dano, armaduras e escudos têm seu bônus de Defesa reduzido em –2 e itens gerais impõem uma penalidade de –2 em quaisquer testes em que sejam empregados. Remover esta maldição exige que a vítima repare o crime cometido. Isso pode significar esquecer qualquer informação secreta obtida (por meio de algum efeito como *Alterar Memória*) ou devolver quaisquer lucros obtidos.

RIO CONGELADO

Um rio congelado normalmente mede de 9m a 18m de uma margem a outra. Você pode andar sobre o gelo à metade do seu deslocamento sem testes. Porém, andar ao seu deslocamento normal, correr, fazer uma investida ou sofrer dano sobre o gelo exige um teste de Acrobacia (CD 15 no caso de movimento, ou igual ao dano sofrido). Em caso de falha, role 1d4. Em um resultado 2, 3 ou 4, você cai e desliza esse resultado x 1,5m (para a frente, no caso de movimento, ou na direção oposta ao ataque, no caso de dano sofrido). Em um resultado 1, o gelo cede e você afunda na água.

Caso afunde, você sofre 2d4 pontos de dano de frio por rodada e deve fazer um teste de Atletismo para nadar (CD 15). Se passar, pode gastar uma ação de movimento para se erguer pelo buraco. Se falhar, é arrastado conforme a correnteza (veja "Aquático", em *Tormenta20*, p. 269), ficando debaixo do gelo! Para sair, precisa nadar (CD baseada na correnteza) até estar embaixo de um buraco e gastar uma ação de movimento para se erguer. Abrir um buraco no gelo exige causar 20 pontos de dano de impacto, perfuração ou fogo. Uma vez fora d'água, você sofre os efeitos de frio extremo (veja "Clima", em *Tormenta20*, p. 267) até se aquecer.

PERIGOS COMPLEXOS

Perigos complexos representam cenas de desafio que exigem diversas decisões e múltiplos testes para serem superadas. Embora sejam comumente usados em perigos de ação, podem servir também para outros tipos de desafios, desde embates sociais até ameaças que só podem ser superadas com astúcia ou esperteza.

BIBLIOTECA EM RUÍNAS — ND 10

Os personagens precisam pesquisar uma informação em uma biblioteca muito antiga. Mas ela está ruindo!

Objetivo Obter a informação necessária antes que a biblioteca desabe.

Efeito Para encontrar a informação, o grupo precisa acumular 6 sucessos nas ações a seguir. Os personagens têm 4 rodadas para agir livremente. Na quinta, a biblioteca entra em colapso; os personagens ainda podem agir, mas qualquer um dentro do local sofre 12d6 pontos de dano de impacto. Na sexta rodada, a biblioteca desaba completamente e qualquer personagem dentro dela sofre 20d6 pontos de dano de impacto.

No início de cada rodada, role 1d6 e consulte a lista de efeitos abaixo.

1-3) Desmoronamento de livros. Estantes pesadas caem por todos os lados. Cada personagem sofre 4d6 pontos de dano de impacto (Ref CD 25 evita).

4) Pequeno incêndio. Uma vela, lamparina ou tocha cai no chão, começando um pequeno incêndio. Qualquer número de personagens pode abrir mão de sua ação nesta rodada para tentar apagar as chamas. Isso requer passar em um teste de Destreza (CD 15). Até que as chamas sejam apagadas, a CD de todos os testes contra este perigo aumenta em +2 para cada rodada de chamas.

5) Fissura no chão. Fendas se abrem no chão. Cada personagem deve fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 25). Se falhar, tropeça e sofre –5 em sua próxima ação contra o perigo.

6) Bloqueio. Escolha um personagem aleatoriamente. Um desabamento está prestes a bloquear o caminho dele. O personagem pode desistir deste corredor e procurar outro (perdendo a ação nesta rodada) ou tentar correr antes que o desabamento termine. Nesse caso, precisa fazer um teste de Atletismo (CD 25). Se passar, pode agir normalmente. Se falhar, perde a ação e sofre 4d6 pontos de dano de impacto.

Usar Biblioteca (Investigação CD 22) O personagem percorre os corredores em busca de livros que possam trazer a informação necessária.

Ajuda Esotérica (Misticismo ou Religião CD 22) Se a informação que o grupo busca for relativa a magia ou aos deuses, o personagem pode usar a perícia correspondente para pesquisar.

Julgar pela Capa (Conhecimento CD 22) O personagem procura títulos relativos ao tema da pesquisa. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos.

Palpite Fortuito (Intuição CD 22) O personagem usa sua intuição para deduzir quais livros poderiam ser de alguma ajuda.

Coordenar Pesquisa (Conhecimento CD 10) O personagem faz um teste para ajudar. Não conta como um sucesso, mas o bônus de ajuda se aplica a todos os membros do grupo nesta rodada.

BRIGA DE TAVERNA — ND 2

Ninguém sabe como ela começou, mas quando o primeiro rola Iniciativa, só resta tomar parte ou tentar apartar.

Objetivo Ficar de pé até o fim. A briga dura 1d6+2 rodadas. Após esse período, os ânimos se acalmam, o taverneiro bota ordem ou a guarda chega e todos se dispersam como se nada tivesse acontecido.

Efeito No início de cada rodada, todos os personagens sofrem 2d6+4 pontos de dano de impacto não letal. Um personagem que seja reduzido a 0 PV ou menos deixa de sofrer dano (ninguém vai bater em alguém caído; mesmo bêbados brigões têm princípios).

Brigas de taverna raramente são fatais; um personagem que bata "com maldade" atrai a ira dos demais participantes (o dano que ele sofre no início da rodada aumenta em +1d6+2 a cada vez que ele causar dano letal) e pode ter futuros problemas com a lei local.

Brigar (Defesa 16) O personagem usa uma ação agredir para golpear alguém. Se causar pelo menos 15 pontos de dano com esta ação, nocauteia o oponente mais próximo e não sofre dano na próxima rodada.

Apartar (Diplomacia ou Intimidação CD 20) O personagem acalma os ânimos com palavras. Se passar, reduz a duração da briga em 1 rodada.

Bater Carteiras (Ladinagem CD 20) O personagem aproveita a confusão para encher os bolsos. Se passar, obtém T$ 2d8, mas se falhar por 5 ou mais é pego roubando e apanha com mais violência (sofre +1d6 pontos de dano na próxima rodada).

Lançar Magia (Von CD 15 + PM) O personagem lança uma magia. O efeito exato depende da magia usada, a critério do mestre, que pode usar outras ações como referência ou criar um efeito novo.

Sair de Fininho (Furtividade CD 20) O personagem se afasta do centro da confusão e tenta se proteger, mas numa briga generalizada nenhum lugar é totalmente seguro. Se passar, durante a próxima rodada tem 50% de chance de não sofrer dano (resultado par em 1d6).

CICLONE ARCANO — ND 5

Assim como outros elementos da natureza, a magia também pode se manifestar como um fenômeno selvagem, semelhante a uma tempestade ou um terremoto. Um ciclone arcano é um desses eventos, uma manifestação descontrolada de energia mágica bruta que afeta tudo em seu caminho.

Objetivo Escapar do ciclone arcano.

Efeito O grupo tem 5 rodadas para se afastar da área do ciclone. No fim da quinta rodada, a posição de cada personagem é definida pelo número de sucessos acumulados nas ações abaixo. Um personagem com 2 ou menos sucessos fica no centro do ciclone: sofre 16d6 pontos de dano de essência e perde 4d4 PM. Um personagem com 3 ou 4 sucessos fica na orla do ciclone: sofre 8d6 pontos de dano de essência e perde 2d4 PM. Um personagem com 5 ou mais sucessos escapa ileso.

Os personagens têm direito a um teste de Misticismo (CD 20) para perceber a aproximação do ciclone. Quem passar pode realizar uma ação adicional em sua primeira rodada.

Correr (Atletismo CD 20) O personagem corre para longe do ciclone. Se passar, afasta-se do centro (veja Efeito, acima). Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como 2 sucessos. Este teste recebe os mesmos modificadores da ação corrida (veja *Tormenta20*, p. 116) e pode ser substituído por Cavalgar ou Pilotagem, caso o personagem esteja usando uma montaria ou veículo.

Carregar Outro (Atletismo CD 25) O personagem carrega um aliado próximo (com no máximo 1 sucesso de diferença). Isto funciona como a ação correr, acima, mas com CD maior. Se passar, o personagem acumula 1 sucesso para si e para o aliado.

Bloquear (Misticismo CD 15) Em vez de se afastar, o personagem usa seu conhecimento arcano para bloquear os efeitos mágicos do ciclone. Se passar, recebe 1 sucesso (veja Efeito, acima). Cada personagem só pode usar esta ação uma vez.

Resistir (Von CD 20) Em vez de se afastar, o personagem se concentra em resistir aos efeitos do ciclone. Se passar, recebe 1 sucesso (veja Efeito, acima). Se falhar, não pode tentar esta ação novamente.

Construção em Colapso — ND 8

Os personagens estão em uma vasta construção, como um castelo ou templo, que está prestes a desabar. Eles precisam escapar antes que sejam soterrados!

Objetivo Sair da construção.

Efeito A construção será completamente destruída em 7 rodadas. Para escapar, um personagem precisa acumular 5 sucessos nas ações avançar, correr ou carregar outro. No início de cada rodada, role 1d6 e consulte a lista de efeitos abaixo.

1-2) Destroços. Destroços caem do teto. Cada personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 25). Se falhar, sofre 4d6 pontos de dano de impacto. Se falhar por 10 ou mais, o dano aumenta para 8d6.

3-4) Fenda no chão. Rachaduras se abrem no chão. Cada personagem deve fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 25). Se falhar, tropeça e sofre –5 em sua próxima ação contra o perigo. Se falhar por 10 ou mais, cai e perde sua ação nesta rodada.

5) Bloqueio. Um desabamento está prestes a bloquear o caminho! O personagem pode desistir desta rota e procurar outra (perde a ação nesta rodada, mas age normalmente a partir da próxima) ou tentar correr antes que o desabamento termine. Nesse caso, precisa fazer um teste de Atletismo (CD 25). Se passar, pode fazer sua ação nesta rodada. Se falhar, perde a ação e sofre 8d6 pontos de dano de impacto.

6) Explosão. Magia, itens alquímicos armazenados ou mesmo a pressão sobre as paredes causam uma explosão. Cada personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 30). Se falhar, sofre 6d6 pontos de dano (tipo definido pelo mestre) e –5 em seu próximo teste contra o perigo. Se falhar por 10 ou mais, o dano aumenta para 10d6 e o personagem perde sua ação nesta rodada.

Ao fim da sétima rodada, qualquer personagem que não tenha acumulado 5 sucessos será atingido pelo desabamento da construção, sofrendo 20d6 pontos de dano de impacto (sem teste de resistência).

Avançar (Acrobacia ou Reflexos CD 25) O personagem avança com cuidado em direção à saída. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como 2 sucessos.

Correr (Atletismo CD 20) O personagem corre em direção à saída sem se preocupar com os perigos em seu caminho. Ele sofre 4d6 pontos de dano de impacto. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como 2 sucessos.

Carregar Outro (Atletismo CD 30) O personagem carrega um aliado próximo (com no máximo 1 sucesso de diferença). Isto funciona como a ação avançar. Se passar, o personagem acumula 1 sucesso para si e para o aliado. Se falhar, ambos sofrem dano.

Procurar Caminho (Percepção CD 20) O personagem analisa o terreno em busca de uma rota de fuga. Se passar, recebe +5 em todos os testes para avançar, correr e carregar outro realizados durante o perigo.

Grama Carnívora — ND 3 a 11

Quando vocês deixam a floresta e entram na clareira, a grama parece estranhamente pegajosa. Então percebem longos fios esbranquiçados em meio à vegetação, agarrando seus pés, subindo pelas pernas, tentando imobilizar seus corpos.

Certas áreas de Galrasia, da Grande Savana e de outros locais são evitadas por todo tipo de animal. Embora pareçam campos ou clareiras comuns, cobertos de grama verde e brilhante, são na verdade terrenos de caça para uma criatura predatória.

A grama carnívora (que não é realmente uma planta, mas um tipo de aberração planar) é quase indistinguível de vegetação rasteira comum, exceto por meios mágicos. Costuma cobrir até mil metros quadrados, não existindo certeza se essa área corresponde a um único indivíduo ou a uma colônia. Desloca-se muito lentamente, procurando lugares à volta de árvores solitárias para atrair criaturas que buscam sua sombra ou frutos; ou à margem de riachos e lagoas, para apanhar animais que venham beber.

Quando uma criatura pisa em sua superfície, a grama expele numerosos filamentos que agarram e imobilizam. Uma vez aprisionada a vítima, começa a exalar vapores ácidos digestivos com o objetivo de derretê-la por completo. Embora pareça um ser primitivo, seja por instinto ou astúcia, a grama sabe aguardar até que suas presas estejam mais distantes das bordas antes de atacar.

A grama tem relação simbiótica com um animal comum de Arton, conhecido como tatu-traiçoeiro — pequeno mamífero que traz na couraça um

padrão de manchas peculiar, lembrando crânios. De carne saborosa, considerada iguaria, o animal é alvo constante de caçadores que ignoram os alertas sobre sua periculosidade. Quando ameaçado, o bicho foge para a toca — intencionalmente escavada em área de grama carnívora, que não o molesta, mas ataca qualquer perseguidor.

É sabido que druidas não muito bondosos também cultivam esta grama em áreas sagradas de Allihanna, para que permaneçam intocadas.

Objetivo Sair da área da grama carnívora antes de ser devorado.

Efeito Para escapar da grama, cada personagem deve obter uma certa quantidade de sucessos na ação fugir, definida pelo tamanho da área. Uma área de grama pode ser pequena (uma clareira, 3 sucessos exigidos, ND 3), média (uma vasta planície, 5 sucessos, ND 6) ou extensa (quase mil metros quadrados de área, 7 sucessos, ND 11).

Os personagens têm direito a um teste de Sobrevivência (CD 20) para perceber que estão andando sobre grama carnívora. Quem passar pode realizar uma ação adicional em sua primeira rodada.

No início de cada um de seus turnos, cada personagem sofre 1d6 pontos de dano de impacto e deve fazer um teste de Reflexos (CD 20). Se falhar, fica agarrado e imóvel e só pode realizar a ação libertar-se. A cada rodada em que permanecer agarrado, o dano que o personagem sofre no início do turno aumenta em +1d6.

Áreas de grama maiores são mais fortes e vorazes. Para uma área média (ND 6) aumente a CD de todos os testes em +5 e o dano inicial para 2d6, e para uma área de grama extensa (ND 11) aumente a CD de todos os testes em +10 e o dano inicial para 3d6.

Fugir (Atletismo CD 20) O personagem corre para fora da grama. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como 2 sucessos. Este teste recebe os mesmos modificadores da ação corrida (veja Atletismo em *Tormenta20*, p. 116) e pode ser substituído por Cavalgar ou Pilotagem, caso o personagem esteja usando uma montaria ou veículo.

Libertar-se (Atletismo ou Acrobacia CD 20) Um personagem que esteja emaranhado pela grama pode tentar se soltar. Se estiver agarrado, fica enredado. Se estiver enredado, fica livre. Se passar por 10 ou mais, livra-se e não precisa fazer o teste no fim desta rodada.

Conjurar (Vontade CD 20 + custo em PM da magia) O personagem tenta lançar uma magia. Se falhar no teste, a magia falha, mas os PM são gastos da mesma forma.

Atacar (Luta CD 20) O personagem usa uma arma de corte para atacar a grama. Se passar, liberta um aliado agarrado próximo (até 1 sucesso de diferença) ou abre caminho (isso conta como 1 sucesso em fugir).

Analisar (Sobrevivência CD 20) O personagem analisa a criatura e o terreno. Se passar, fornece ao grupo +2 em todos os testes de perícia realizados durante o perigo.

Grama Carnívora

INUNDAÇÃO DE ESGOTO — ND 4

Vasculhando túneis subterrâneos, como os esgotos de uma grande cidade ou uma masmorra próxima de um rio, o grupo é surpreendido por uma inundação súbita.

Objetivo Sobreviver à inundação.

Efeito O grupo precisa correr por 1d4+4 rodadas para evitar ser engolfado pelas águas. Após esse tempo, a inundação perde força ou os personagens encontram uma saída.

Os personagens têm direito a um teste de Percepção (CD 20) para perceber a inundação se aproximando. Quem passar pode realizar uma ação adicional em sua primeira rodada.

No início de cada rodada, role 1d6 e some o resultado à CD de todos os testes deste perigo. Isso representa detritos e obstáculos no caminho dos personagens.

A inundação começa a 6m dos personagens e se move 6m no fim de cada rodada. Se for alcançado pela inundação, um personagem fica com água pelos joelhos e sofre −2 nos testes de correr e carregar outro. Se for ultrapassado, é engolfado pelas águas. Um personagem engolfado não pode fazer as ações correr ou carregar outro, sofre 4d6 pontos de dano de impacto no fim de seu turno e deve prender a respiração (veja *Tormenta20*, p. 319). Devido à violência da água, cada rodada engolfado conta como 2 rodadas de sufocamento.

Correr (Atletismo CD 20) O personagem corre para longe da inundação. Se passar, avança 6m. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como 2 sucessos. Este teste recebe os mesmos modificadores da ação corrida (veja *Tormenta20*, p. 116) e pode ser substituído por Cavalgar ou Pilotagem, caso o personagem esteja usando uma montaria ou veículo.

Carregar Outro (Atletismo CD 25) O personagem carrega um aliado próximo (com no máximo 1 sucesso de diferença). Isso funciona como a ação correr, acima, mas com CD maior. Se passar, o personagem e o aliado avançam 6m.

Evitar Colisão (Atletismo ou Reflexos CD 20) Um personagem engolfado pela inundação pode tentar evitar ser jogado pelas águas contra paredes e detritos. Se passar, reduz o dano da inundação nesta rodada à metade. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) evita todo o dano.

Agarrar-se (Atletismo CD 20) Esta ação só pode ser executada por um personagem que tenha passado em um teste de evitar colisão na rodada anterior. O personagem se agarra a uma parede ou outra estrutura fixa. Se passar, não sofre dano da inundação e pode repetir esta ação na próxima rodada.

LABIRINTO — ND 6

Os personagens se deparam com um emaranhado de caminhos e precisam descobrir qual deles leva até a saída.

Objetivo Sair do labirinto.

Efeito Para sair do labirinto, o grupo precisa acumular uma quantidade de sucessos na ação guiar, conforme a extensão do labirinto: 3 sucessos para um labirinto pequeno (algumas salas e corredores), 5 sucessos para um labirinto médio (os subterrâneos de uma pequena cidade) ou 7 sucessos para um labirinto extenso (um complexo de túneis e salas sob uma metrópole). O mestre determina quanto tempo cada rodada de testes representa; para labirintos curtos 1 rodada pode equivaler a 1 hora, enquanto em labirintos mais extensos isso pode ser algumas horas ou um dia.

No fim de cada turno, cada personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Se falhar, perde 2d6 pontos de vida. Essa perda de vida representa cansaço, armadilhas e outros perigos, e só pode ser curada a partir de um dia após sair do labirinto.

Guiar (Sobrevivência CD 25 ou 30) O personagem guia o grupo pelo labirinto. Quando faz esta ação, ele pode procurar um caminho mais seguro; isso aumenta a CD para 30, mas, em caso de sucesso, a CD do teste de Fortitude para evitar a perda de vida nesta rodada é reduzida em 5. Apenas um personagem pode fazer esta ação por rodada.

Ajudar o Guia (Varia) O personagem faz um teste para ajudar (veja *Tormenta20*, p. 221). O jogador pode usar qualquer perícia que conseguir justificar, mas cada perícia só pode ser usada uma vez na mesma rodada.

Calcular Rota (Conhecimento CD 20) O personagem calcula uma rota com base na arquitetura ou em outros indícios do lugar. Se passar, fornece +5 no próximo teste de guiar. Se falhar, aumenta a CD do teste de Fortitude desta rodada em +5.

Proteger-se (Nenhum Teste) O personagem se resguarda e evita os perigos do labirinto. Nesta rodada, ele recebe +5 no teste de Fortitude para evitar a perda de vida.

Este labirinto representa um desafio físico, no qual os personagens se cansam e sofrem ferimentos. Você pode usar este perigo para representar um labirinto que testa a sanidade e capacidade mental dos personagens. Para isso, substitua o teste de Fortitude por Vontade e a perda de vida por perda de 1d4 PM. Um personagem reduzido a 0 PM desta forma fica em estado catatônico, incapaz de agir. Se todo o grupo ficar neste estado, os personagens sucumbem à loucura do lugar.

Este perigo é um labirinto simplificado, que pode ser usado como uma etapa de uma aventura maior. É possível criar labirintos mais complexos, com salas, criaturas e armadilhas elaboradas. Contudo, explorar um labirinto desses será uma aventura completa, não um perigo.

NAUFRÁGIO — ND 7

O grupo se encontra em um barco que está naufragando.

Objetivo Sobreviver ao naufrágio.

Efeito Conforme a embarcação afunda, arrasta objetos e criaturas para o fundo das águas. Para evitar ser tragado, cada personagem deve resistir à força das águas por um número de rodadas, conforme o tamanho do naufrágio.

Um naufrágio pode ser *pequeno* (um barco de pesca, 3 rodadas), *médio* (um veleiro ou cargueiro mercantil, 5 rodadas) ou *grande* (uma caravela ou navio de guerra, 7 rodadas). Após esse período, a embarcação termina de afundar e as águas se acalmam.

Em cada rodada, cada personagem deve fazer uma das ações a seguir. Se falhar, sofre 3d6 pontos de dano de impacto. Um personagem na água sofre efeitos adicionais por falhar (veja nadar, abaixo).

Equilibrar-se (Acrobacia CD 20) O personagem se mantém sobre os destroços. Se falhar por 5 ou mais, cai na água (veja nadar). A cada rodada a CD aumenta em +2.

Içar Aliado (Acrobacia CD 25) O personagem ajuda um aliado a subir nos destroços. Isso funciona como a ação equilibrar-se, acima, mas com CD maior. Passar nesse teste traz o aliado de volta aos destroços e conta como um sucesso na rodada para ambos.

Nadar (Atletismo CD 20) O personagem nada contra a correnteza gerada pelo naufrágio. Se falhar em 2 testes antes de retornar aos destroços, é tragado pelas águas. Um personagem tragado começa a sufocar (veja *Tormenta20*, p. 319), sofre –5 em Atletismo e só pode fazer as ações nadar e carregar outro. O personagem volta à superfície se passar em 2 testes de nadar em sequência.

Carregar Outro (Atletismo CD 25) Se estiver na água, o personagem ajuda um aliado a nadar. Isso funciona como a ação nadar, acima, mas com CD maior. Passar conta como 1 sucesso na rodada para ambos.

Escalar Destroços (Atletismo CD 25) O personagem tenta retornar aos destroços. Um personagem só pode escalar os destroços se tiver passado em um teste da ação nadar na rodada anterior.

Pesquisa — ND 2

O grupo precisa pesquisar uma informação em uma biblioteca, livraria ou amontoado de livros e pergaminhos.

Objetivo Encontrar a informação.

Efeito O grupo precisa acumular 6 sucessos para encontrar a informação. Para cada falha, os personagens perdem 1 PM devido ao esforço mental; um personagem reduzido a 0 PM dessa forma fica frustrado até o fim do dia. Se o grupo acumular 4 falhas, todos os personagens ficam frustrados até o fim do dia e só podem tentar novamente no dia seguinte (mas mantêm os sucessos acumulados).

Usar Biblioteca (Investigação CD 15) O personagem vasculha os livros e textos à disposição, reunindo pistas para encontrar a informação.

Consultar o Sobrenatural (Misticismo ou Religião CD 15) Se a informação for relativa a conhecimento místico ou divino, o personagem pode usar a perícia correspondente para ajudar a encontrar a informação. Cada personagem só pode usar esta ação uma vez por pesquisa.

Estudar Textos (Conhecimento CD 12) O personagem combina seus conhecimentos específicos com os textos à disposição para encontrar a informação.

Ajudar (Varia CD 10) O personagem faz um teste para ajudar (veja *Tormenta20*, p. 221) um aliado. O jogador pode usar qualquer perícia que conseguir justificar — Atletismo para carregar livros, Intuição para adivinhar qual pergaminho tem certa informação etc. Este uso não conta como um sucesso.

Tempestade de Areia — ND 5

Atravessando terras desérticas, os personagens são apanhados por uma tempestade de areia.

Objetivo Sobreviver à passagem das areias. A tempestade dura 2d4+1 rodadas. Após esse período, ela se torna um vento fraco, sem os efeitos a seguir.

Efeito No início de seu turno, cada personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 20+1d6; role uma vez no início de cada rodada e aplique a mesma CD para todos os personagens). Se falhar, sofre 4d4 pontos de dano de corte e fica cego até o início de seu próximo turno. Se falhar por 10 ou mais, além disso começa a sufocar (veja *Tormenta20*, p. 319). Um personagem cego sofre –5 em todas as ações abaixo.

Além disso, no fim de cada rodada, role 1d4 para cada animal ou monstro irracional acompanhando o grupo. Num resultado 1, a criatura se assusta e foge, desaparecendo na tempestade. Uma criatura que fuja desta forma pode ser encontrada quando a tempestade passar com um teste de Sobrevivência (CD 20 + a duração da tempestade em rodadas). Contudo, há 25% de chance de estar morta.

Os personagens têm direito a um teste de Sobrevivência (CD 20) para perceber a tempestade de areia iniciando. Quem passar pode realizar uma ação adicional na primeira rodada.

Proteger-se (Acrobacia ou Atletismo CD 15) O personagem se encolhe no chão e recebe +2 no próximo teste de Fortitude contra a tempestade.

Cobrir-se (Sobrevivência CD 15) O personagem se cobre com uma capa, saco de dormir ou equivalente. Ele recebe +5 no próximo teste de Fortitude contra a tempestade e +2 no seguinte. Após isso, o item é destruído.

Procurar Abrigo (Percepção ou Sobrevivência CD 25) O personagem encontra uma proteção, como uma vala ou rocha alta. Ele recebe +5 nos testes de Fortitude contra este perigo até o fim da cena.

Proteger Aliado (Sobrevivência CD 15) O personagem usa seu próprio corpo para proteger um aliado adjacente. Na próxima rodada, sofre –5 em seu teste de Fortitude, mas o aliado recebe +5.

Lavar o Rosto (Cura CD 15) O personagem remove a cegueira e o sufocamento causados pela tempestade de si mesmo ou de um aliado.

Acalmar Animal (Adestramento CD 25) O personagem acalma um animal ou monstro irracional. Isso elimina a chance de a criatura fugir durante a tempestade.

CHEFE FINAL

Esta seção apresenta regras para transformar qualquer criatura de **Tormenta20** em um adversário para uma batalha decisiva.

Não se trata apenas de tornar um monstro mais poderoso; nesse caso, o mestre poderia simplesmente escolher uma criatura de ND mais alto (e ainda pode fazê-lo, se preferir). O chefe final, no entanto, proporciona um confronto diferente e marcante, com ataques vastos e inesperados, capazes de desafiar o grupo inteiro. Mesmo em níveis baixos, você poderá oferecer aos jogadores um combate final épico, um encerramento digno para a jornada.

Conforme o próprio nome sugere, reserve o chefe final para a última batalha da aventura. Evite utilizá-lo em encontros normais, a fim de preservar seu impacto no momento apropriado. Ainda assim, é possível empregar chefes em combates marcantes, embora não finais. Eles também podem ser adequados para campanhas baseadas em exploração e investigação, em que combates são escassos, mas extremamente importantes e dramáticos.

CRIANDO UM CHEFE FINAL

Mais do que uma criatura poderosa, um chefe final é um desafio especial, que exige dos jogadores pensamento estratégico, uso inteligente de recursos e boas ideias. Cada chefe final é formado por uma criatura (o chefe) e um arquétipo, que define suas características especiais. Este livro apresenta o primeiro arquétipo, rei da arena; futuros suplementos de **Tormenta20** apresentarão arquétipos adicionais.

Para criar um chefe final, primeiramente escolha uma criatura. Você pode usar qualquer tipo de criatura, mas as mais apropriadas são solos e especiais (lacaios, por definição, não são bons chefes finais). Ao escolher o chefe final, leve em conta não apenas suas estatísticas de combate, mas também seu papel dentro da aventura. Pense se ele faria sentido como o inimigo final dos aventureiros, tanto em termos narrativos quanto em relação aos outros inimigos que o grupo enfrentou.

Uma vez que tenha escolhido a criatura, faça os seguintes ajustes em suas estatísticas.

- Dobre seus pontos de vida.
- Aumente seus pontos de mana (se houver) em +2 por ND.
- Acrescente a habilidade Maior que a Morte (p. 17) e, se a criatura for de patamar veterano ou superior, Redução de Dano, conforme seu patamar: 5 para veterano, 10 para campeão e 20 para lenda.
- Aumente seu ND em 2 (apenas para efeitos de XP e tesouro). Se a criatura tiver ND menor que 1, ele se torna 2.

REI DA ARENA

Um dragão ganancioso em seu covil repleto de tesouros. Um campeão no anfiteatro cheio de torcedores. Um terrível necromante em um campo de batalha coberto de cadáveres. O rei da arena é um chefe final que, em outro local, poderia ser apenas um inimigo qualquer, mas, em seu domínio é uma ameaça ainda mais desafiadora.

Um rei da arena é definido pelo local do combate. É possível que tenha preparado durante anos uma câmara, juntando itens mágicos e servos, ou apenas esteja no lugar certo na hora certa e use das capacidades naturais da área para obter vantagens contra os heróis. De uma forma ou de outra, não é possível ignorar a arena, pois aqui o chefe é quase invencível.

PREPARAÇÃO

Para criar um rei da arena, você precisa de um chefe final, de uma arena e de seus recursos.

Arena. Representa o espaço físico onde o encontro irá ocorrer. Escolha uma arena entre as descritas a seguir ou crie uma apropriada ao seu encontro, usando os efeitos descritos aqui como exemplo. Cada arena possui um efeito básico, que afeta apenas as criaturas à escolha do chefe e se aplica a toda a área do encontro.

Recursos. Elementos presentes na arena, que fornecem habilidades ao chefe. Um recurso pode ser um objeto ou mecanismo, uma fonte de energia ou outras criaturas. Alguns recursos podem ser sabotados para ajudar os personagens em vez do chefe, enquanto outros podem ser desabilitados ou destruídos. Escolha dois recursos por patamar do chefe final; você pode usar os recursos descritos a seguir ou criar os seus próprios usando estes como exemplo. Recursos ocupam um ou mais espaços físicos na área e devem ser posicionados antes do encontro.

A CD para resistir aos efeitos da arena e dos recursos é igual à das demais habilidades do chefe final (em caso de dúvida, consulte a **Tabela 2-3: Parâmetros de Criaturas**, no **Capítulo 2**). Criaturas geradas por recursos não contam para recompensas do encontro.

Alguns efeitos de arenas e recursos possuem quatro valores separados por uma barra. Nesse caso, use o valor correspondente ao patamar do chefe final (o primeiro para um chefe iniciante, o segundo para um veterano e assim por diante).

Conduzindo o Encontro

Um combate contra um rei da arena é conduzido como um combate normal, com uma exceção: no fim do turno de cada personagem jogador, o chefe recebe uma ação de movimento que só pode ser usada para ativar um de seus recursos. Ele não pode ativar o mesmo recurso mais de uma vez na mesma rodada, mas pode ativar seus recursos mesmo que esteja impossibilitado de fazer ações.

Os aventureiros podem tentar identificar a natureza e as características de cada recurso. Isso funciona como identificar criatura (CD 15 + ND do chefe final, veja a perícia Misticismo). Para esse teste, um personagem pode usar qualquer perícia que seja relacionada ao recurso em questão, como Guerra para identificar uma arma ou Religião para identificar uma fonte de energia divina.

Arenas

Anfiteatro. O chefe recebe +1/+2/+5/+10 em testes de perícia. Uma vez por rodada, um personagem pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Atuação ou Diplomacia. Se passar, recebe o bônus da arena no lugar do chefe por 1 rodada.

Cemitério. O cemitério está sob efeito da magia *Profanar*. Além disso, mortos-vivos e devotos de divindades que canalizam energia negativa recebem +0/+1/+2/+5 na Defesa e em testes de perícia. Uma magia *Consagrar* anula este efeito por 1d6 rodadas.

Embarcação Instável. A embarcação é terreno difícil. Além disso, no final de cada rodada, cada personagem deve passar em um teste de Acrobacia ou Reflexos ou ficará caído. Caso falhe por 5 ou mais, também fica enjoado por 1 rodada.

Lodaçal Contaminado. O lodaçal é terreno difícil e seus vapores fornecem camuflagem leve a qualquer criatura além de 6m. No início de cada um de seus turnos, cada personagem perde 1d6/2d6/4d6/8d6 pontos de vida e fica enjoado pelo veneno do local (Fort reduz a perda à metade e evita a condição).

Ringue Brutal. Os ataques com arma do chefe causam +2 dados de dano. Além disso, sempre que um personagem erra um ataque por 5 ou mais, ou sempre que falha em um teste relacionado a movimento (como Acrobacia para passar por um inimigo, Atletismo para correr ou Luta para evitar ser empurrado), sofre 2d8/4d8/6d8/8d8 pontos de dano de corte (Reflexos evita; se falhar por 10 ou mais, sofre o dobro de dano).

Salão Assombrado. Os personagens sofrem -5 em testes de resistência contra efeitos de medo e suas habilidades de luz custam +1 PM. No final de cada um de seus turnos, cada personagem deve fazer um teste de Reflexos. Se falhar, fica agarrado e imóvel. Um personagem agarrado desta forma sofre 1d8/2d8/3d8/5d8 pontos de dano de frio no início de cada um de seus turnos e pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Atletismo.

Santuário Verdejante. A densa vegetação fornece camuflagem leve a criaturas além de 6m e elimina a penalidade em Furtividade por mover-se ou fazer uma ação chamativa. Além disso, o terreno é difícil e qualquer personagem que se mova sofre 1d6/2d6/3d6/5d6 pontos de dano de perfuração (Ref evita).

Templo. O templo está sob efeito da magia *Consagrar*. Além disso, se ele for devotado a uma divindade específica, devotos dessa divindade recebem +1/+2/+5/+10 na Defesa e em testes de perícia. Uma magia *Profanar* anula este efeito por 1d6 rodadas.

Vórtice Místico. No início de cada um de seus turnos, o chefe escolhe um número de criaturas igual a 1 + seu patamar (por exemplo, três criaturas para um chefe veterano). Cada criatura escolhida é atingida por um vórtice de energia e perde 1d4/2d4/3d4/5d4 PM (Von reduz à metade). Para cada resultado 4 nesses dados, o chefe recupera 5 PV.

Vulcão. No fim da segunda rodada, e a cada 2 rodadas subsequentes (4ª, 6ª etc.), a arena causa dano de fogo (ou de outro tipo apropriado) a todas as criaturas. O dano causado é igual a 1d6 por rodada transcorrida (2d6 na segunda rodada, 4d6 na quarta e assim sucessivamente) até um máximo de 2d6 por patamar do chefe. Além disso, no fim da décima rodada, a arena é coberta de lava, causando os efeitos de imersão total (veja *Tormenta20*, p. 319).

Recursos

Armadilha Oculta. Este recurso é um objeto Médio que começa o encontro escondido. O chefe pode gastar uma ação de movimento para ativar a armadilha; quando faz isso, uma criatura em alcance médio sofre 1d6/2d6/4d6/8d6 pontos de dano de perfuração e fica imóvel (Ref evita). Um personagem imobilizado precisa gastar uma ação padrão e passar em um teste de Atletismo ou Ladinagem para se livrar da condição.

Arsenal Escondido. O chefe tem itens mágicos escondidos na arena; ele possui um item mágico menor para cada patamar e pode substituir dois itens menores por um médio, ou três itens menores por um item maior. Ele pode gastar uma ação de movimento para empunhar um desses itens de qualquer ponto da arena. Um personagem pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Investigação ou Percepção para encontrar um dos itens.

Campeão Secreto. O chefe possui um campeão, uma criatura lacaio de ND igual ao seu, escondido em algum ponto da arena. Ele pode gastar uma ação de movimento para liberar o lacaio, que age a partir da sua próxima rodada. O lacaio recebe um bônus de +2 em testes de ataque e rolagens de dano para cada rodada de combate transcorrida antes de ele ser liberado e, em seu primeiro turno, os personagens são considerados desprevenidos contra ele.

Coração de Gigante. O coração de gigante é um objeto Pequeno que começa o encontro em um ponto visível, como um pedestal ou suporte. Enquanto o coração estiver visível, o chefe recebe +2 em Força e seus ataques com armas causam +1d/+2d/+3d/+5d de dano. Um personagem pode tentar devorar o coração; isso requer uma ação completa e um teste de Fortitude. Se passar, devora o coração e recebe seus benefícios até o fim da cena. Se falhar, perde 1d6/2d6/3d6/5d6 pontos de vida e fica enjoado por 1d4 rodadas.

Fonte Curativa. Energias místicas fornecem cura acelerada 5/10/20/50 para o chefe. Um personagem pode gastar duas ações completas e fazer um teste de Religião; se passar, gera um pulso que cura uma quantidade de pontos de vida de todos os personagens equivalente ao valor de cura acelerada, então desativa a fonte.

Lacaios. O chefe possui de 2 a 4 lacaios, com ND somado igual a até o ND do chefe –2. Quando sofre dano, o chefe pode transferi-lo para um desses lacaios.

Linhas de Mana. Linhas de fluxo arcano atravessam a arena. O chefe recebe +1/+2/+3/+5 na CD de suas habilidades e recupera 1/2/3/5 PM no início de cada um de seus turnos. Um personagem pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Misticismo para receber esse benefício no lugar do chefe por 1 rodada (uma vez por cena por personagem).

Orbe Elemental. O orbe elemental é um objeto Médio que começa o encontro em um ponto visível, como um pedestal ou suporte. O chefe ignora 25/50/75/100% de todo dano de um tipo específico entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas. O orbe não pode ser movido, tem Defesa e PV iguais aos de um lacaio com o mesmo ND do chefe, é imune ao elemento escolhido e é vulnerável a outro tipo de dano à escolha do mestre.

Passagens Secretas. A arena possui três passagens secretas em pontos distintos. Se estiver adjacente a uma dessas passagens, o chefe pode gastar uma ação de movimento para se deslocar para um ponto adjacente a qualquer outra passagem. Se o chefe atacar uma criatura na mesma rodada em que usou uma passagem secreta, a vítima é considerada desprevenida contra esse ataque. Um personagem pode desativar uma passagem com uma ação completa e um teste de Ladinagem.

Selo Místico. A arena possui um símbolo místico visível que armazena poder mágico. Escolha uma magia de 1º/2º/3º/4º círculo. O chefe pode gastar uma ação de movimento para lançar o efeito básico da magia escolhida sem gastar PM. Um personagem pode desativar o sigilo com uma ação completa e um teste de Misticismo.

Sorvedouro de Magia. Redemoinhos arcanos sugam a energia dos aventureiros. No fim de cada rodada, todas as criaturas escolhidas pelo chefe perdem 1/1d4/1d6/2d4 PM (Von evita). Um personagem pode desativar o sorvedouro com uma ação completa e um teste de Misticismo.

Torreta. A torreta é um objeto Médio. O chefe pode gastar uma ação de movimento para ativar a torreta, que dispara contra uma criatura em alcance médio. O alvo sofre um ataque à distância com as mesmas caraterísticas (ataque, dano e crítico) de um dos ataques do chefe (corpo a corpo ou à distância). Um personagem pode desativar a torreta com uma ação completa e um teste de Ladinagem.

Bispo do Forte Sagrado (Bispo de Guerra)

ND 10

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +16
Defesa 30, **Fort** +17, **Ref** +10, **Von** +28, imunidade a medo, maior que a morte, redução de dano 15
Pontos de Vida 460
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 82
Corpo a Corpo Martelo de guerra x2 +26 (1d8+10, x3).
Ódio Puro Como um purista, o bispo do forte sagrado recebe +5 em testes de Vontade quando está seguindo ordens de um superior (qualquer purista com ND maior) e +2 em rolagens de dano contra humanoides não humanos.
Prece de Combate (+2 PM) Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, o bispo pode lançá-la como uma ação de movimento.
Símbolo Sagrado Energizado (Movimento, 1 PM) O bispo energiza seu símbolo sagrado. Até o fim da cena, ele emite uma luz avermelhada que ilumina como uma tocha e, enquanto estiver sendo empunhado, reduz o custo de magias divinas em –1 PM.
Templo O bispo controla um templo devotado a Arsenal. Esse templo está sob efeito da magia *Consagrar* e, dentro dele, devotos de Arsenal recebem +2 na Defesa e em testes de perícia (já contabilizado). Uma magia *Profanar* anula esses efeitos por 1d6 rodadas.

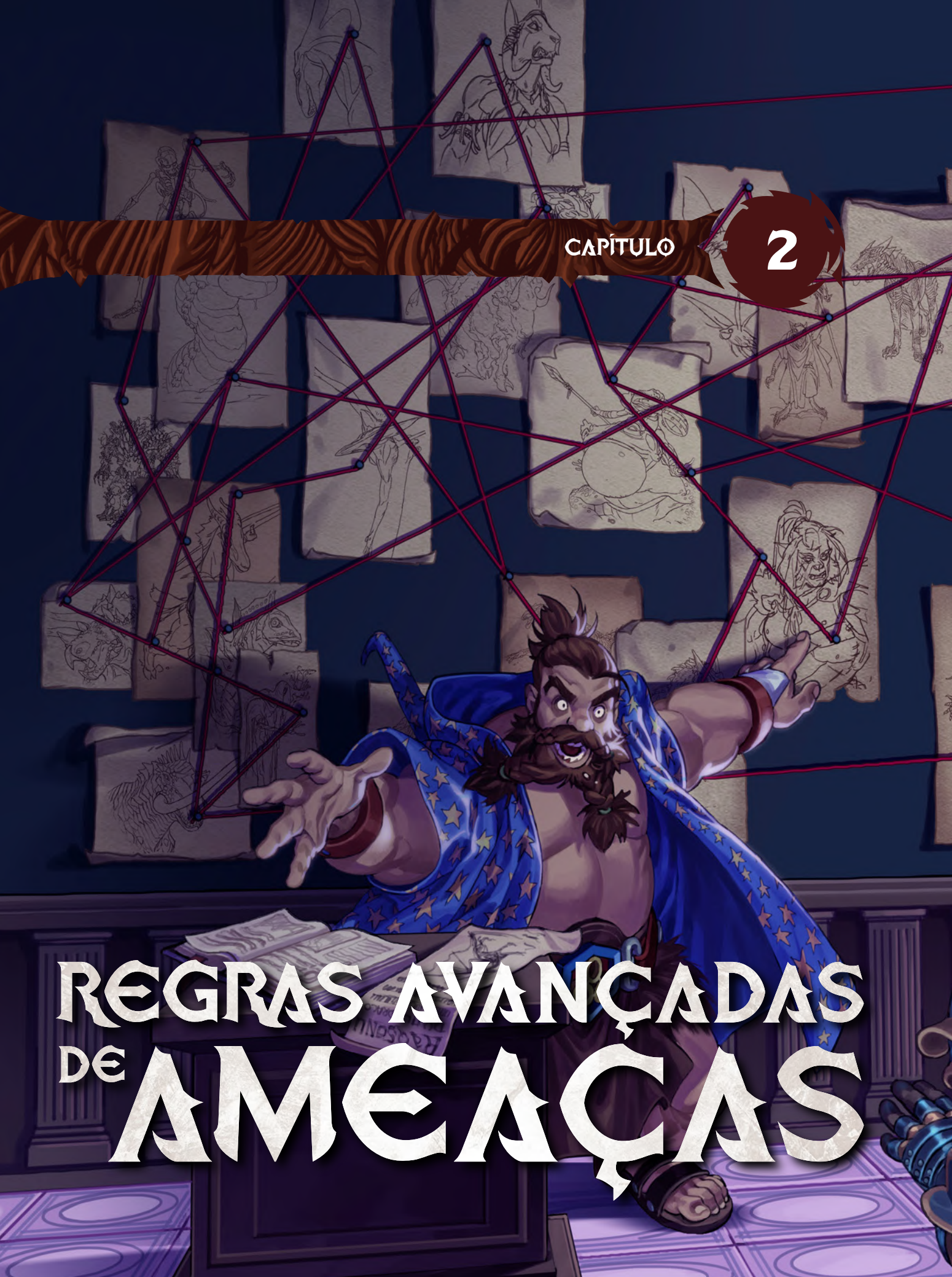
- *Fonte Curativa.* Energias místicas fornecem cura acelerada 10 para o bispo. Um personagem pode gastar duas ações completas e fazer um teste de Religião (CD 30) para gerar um pulso curativo que cura 10 PV em todos os personagens e desativa a fonte.
- *Linhas Místicas.* O bispo recebe +2 na CD de suas habilidades (já contabilizado) e recupera 2 PM no início de cada um de seus turnos. Um personagem pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Misticismo (CD 30) para receber esse benefício no lugar do bispo por 1 rodada (uma vez por cena por personagem).
- *Selo Místico.* A arena possui um símbolo místico que armazena a magia *Soco de Arsenal*. O bispo pode gastar uma ação de movimento para lançar o efeito básico dessa magia sem gastar PM (uma criatura em alcance médio sofre 4d6+3 pontos de dano de impacto e é empurrada 3m na direção oposta; Fort CD 30 reduz o dano à metade e evita o empurrão). Um personagem pode desativar o selo com uma ação completa e um teste de Misticismo (CD 30).
- *Torreta.* O bispo pode gastar uma ação de movimento para ativar a torreta, que dispara contra uma criatura em alcance médio (ataque +26, dano 1d8+10 impacto, x3). Um personagem pode desativar a torreta com uma ação completa e um teste de Ladinagem (CD 30).

Magias Como um clérigo de Arsenal de 10º nível (CD 30).

- *Curar Ferimentos (Padrão, 8 PM)* Uma criatura adjacente cura 9d8+9 PV.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O bispo escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Escudo da Fé (Reação, 3 PM)* Quando uma criatura em alcance turno sofre um ataque, ela recebe +3 na Defesa por 1 turno.
- *Oração (Padrão, 11 PM, sustentada)* O bispo e seus aliados em alcance curto recebem +4 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos os inimigos em alcance curto recebem –4 em testes de perícia e rolagens de dano.
- *Soco de Arsenal (Padrão, 7 PM)* Uma criatura em alcance médio sofre 6d6+3 pontos de dano de impacto e é empurrada 3m na direção oposta (Fort reduz à metade e evita o empurrão).
- *Sopro da Salvação (Padrão, 8 PM)* O bispo sopra um cone de 9m que cura 3d8+3 PV e remove uma das seguintes condições dos aliados na área: abalado, atordoado, apavorado, alquebrado, cego, confuso, debilitado, enfeitiçado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, paralisado, pasmo e surdo.

For 3, Des 0, Con 4, Int 2, Sab 6, Car 1

Perícias Guerra + 18, Misticismo +14, Religião +18.
Equipamento Armadura completa ajustada reforçada, escudo leve reforçado, martelo de guerra, símbolo sagrado de Arsenal, *poção de Velocidade*.
Tesouro Padrão.


CAPÍTULO
2
REGRAS AVANÇADAS DE AMEAÇAS

Este capítulo reúne diversas regras específicas para criaturas no papel de ameaças, incluindo regras para modificar ameaças existentes e criar outras novas.

REGRAS ADICIONAIS

CRIATURAS E ATAQUES

Uma das principais ações de uma criatura são seus ataques físicos, em corpo a corpo ou à distância. Os ataques de uma criatura seguem todas as regras de combate normais; as informações a seguir complementam e esclarecem o uso de ataques por ameaças.

LUTA E PONTARIA

As perícias Luta e Pontaria funcionam como normal para criaturas. Por simplicidade, considere que os valores dessas perícias são iguais aos ataques listados para a criatura, e que uma criatura com um ataque sempre é treinada na perícia correspondente. Se a criatura não tiver um ataque de um determinado tipo e a perícia correspondente não estiver listada, ela não é treinada.

Um ogro caçador (veja p. 41) possui um ataque de tacape corpo a corpo com modificador +24. Ele é considerado treinado em Luta e seu valor na perícia é +24. Esse mesmo ogro não possui nenhum ataque à distância e a perícia Pontaria não aparece em suas perícias treinadas, logo ele não é treinado nela. Caso precise fazer um ataque à distância, ele terá um modificador +3 (metade de seu ND 7, mais sua Destreza 0).

TIPOS E DADOS DE DANO

A descrição de cada ataque indica o tipo de dano causado (corte, perfuração etc.). Se nenhum tipo for indicado, o ataque causa o dano normal para aquela arma. Assim como para personagens, bônus de dano e dados extras de criaturas não são multiplicados em caso de acerto crítico, a menos que seja dito em contrário na descrição da ameaça.

ARMAS NATURAIS

Diversas criaturas são dotadas de armas naturais, como garras e chifres. A **Tabela 2-1: Armas Naturais** lista as principais armas naturais existentes, bem como seu tipo de dano padrão.

Como regra geral, armas naturais causam 1d6 pontos de dano de seu tipo para uma criatura Pequena ou Média. Criaturas Minúsculas diminuem esse dano em um passo, criaturas Grandes e Enormes aumentam em um passo, e criaturas Colossais aumentam em dois passos (veja a **Tabela 3-2: Dano de Armas**, em *Tormenta20*, p. 143). Criaturas com armas naturais mais fracas ou particularmente perigosas podem causar dano diferente desses valores.

ARMAS EMPUNHADAS

Para armas empunhadas por criaturas, considere que qualquer modificação nas características da arma (como dano básico ou crítico) é resultado das habilidades da criatura, a menos que descrito na ficha. Nas mãos de outra criatura, como os personagens, a arma funciona como um exemplar normal, com suas características padrão. Características especiais das armas de uma criatura geralmente estarão descritas em seu equipamento ou tesouro.

Um coletor de Arsenal (veja p. 136) usa um martelo de guerra (dano básico 1d8) que causa 2d8 pontos de dano. Em seu equipamento, sua arma é descrita como um martelo de guerra formidável. O dado de dano extra do martelo é parte das habilidades do coletor; nas mãos de outra criatura, seu martelo será apenas uma arma formidável, que causa 1d8 pontos de dano.

REMOVENDO EQUIPAMENTOS

Eventualmente, uma criatura pode perder sua arma durante um combate, sendo forçada a recorrer a ataques desarmados. Se isso acontecer e você precisar definir as características de seu ataque desarmado rapidamente, considere que o modificador de ataque desarmado da criatura é igual ao de seu ataque principal, e seu dano desarmado é 1d3 + seu bônus de dano com seu ataque principal, sem contar bônus e dados extras de dano específicos da arma. Esse é o dano para criaturas Pequenas e Médias.

Tabela 2-1: Armas Naturais

Arma	Dano
Cascos	Impacto
Cauda	Impacto
Chifres	Perfuração
Ferrão	Perfuração
Garra	Corte
Marrada	Impacto
Mordida	Perfuração
Pancada	Impacto
Pinça	Corte
Presas	Perfuração
Tentáculo	Impacto
Tromba	Impacto

Criaturas Minúsculas diminuem esse dano em um passo, criaturas Grandes e Enormes aumentam em um passo, e criaturas Colossais aumentam em dois passos. Assim, uma criatura Grande que tenha um ataque de espada longa +23 (1d8+14, 19) terá um ataque desarmado +23 (1d4+14). Alternativamente, se estiver criando uma ameaça nova, você pode definir um ataque desarmado para ela, como um ataque secundário ou como uma opção de ataque principal.

Da mesma forma, uma criatura pode perder seu escudo ou ter sua armadura destruída. Caso isso aconteça, ajuste as características afetadas conforme as estatísticas do item que foi perdido. Para definir as estatísticas do item, considere sua descrição na linha "Equipamento", mais quaisquer habilidades que definam algum efeito adicional por estar usando esse equipamento.

CD de Habilidades

Por questão de simplicidade, as fichas de ameaças não indicam o atributo-chave para a CD de cada uma de suas habilidades. De forma geral, apenas saber o valor da CD para resistir a uma determinada habilidade é suficiente para utilizar a criatura. Entretanto, em alguns casos específicos, como efeitos que modificam os atributos da criatura, pode ser importante saber qual o atributo-chave para a CD de uma determinada habilidade. Nesses casos, use as diretrizes a seguir.

Habilidades Atléticas. Habilidades que derrubam ou deslocam os alvos, ou que causam condições de movimento, geralmente têm Força ou Destreza como atributo-chave (o que for maior).

Habilidades Fisiológicas. Habilidades baseadas na fisiologia da criatura, como doenças, venenos e habilidades que produzem algum tipo de energia não mágica (como um sopro de fogo ou uma nuvem fétida), têm como atributo-chave Constituição..

Habilidades de Controle. Efeitos que controlam a mente de outras criaturas, impõem condições mentais ou causam dano psíquico geralmente são baseadas em Carisma.

Magias. Para magias, o atributo-chave da CD é indicado pelo tipo de conjurador. Para conjuradores arcanos (sem um caminho de magia definido) use Inteligência ou Carisma, o que for maior.

Para efeitos que não se encaixam em nenhuma das definições acima, use o maior atributo entre Força, Destreza e Constituição para habilidades claramente físicas, ou o maior entre Inteligência, Sabedoria e Carisma para habilidades mágicas ou mentais, ou então use o maior de todos os atributos caso não seja possível classificar a habilidade de nenhuma forma.

Ameaças e Morte

A regra de morte pode ser trabalhosa para ameaças, pois exige controlar os PV negativos de várias criaturas. Além disso, ameaças com muitos PV têm pouca chance de efetivamente morrer em combate, o que pode ter impactos narrativos na aventura. Para resolver isso, use a seguinte variante. Quando uma ameaça é reduzida a 0 ou menos PV por dano letal, anote esse valor, mas ignore sangramentos. No fim do combate, considere que lacaios nessa situação estão mortos e solos e especiais têm 50% de chance de estar vivos. Os personagens podem impedir essas mortes estabilizando ou curando a ameaça durante o combate, ou tomando medidas como causar dano não letal.

Condições de Itens

Algumas habilidades de ameaças afetam itens de formas específicas. Para representar esses efeitos, *Ameaças de Arton* introduz condições específicas para itens, descritas a seguir.

Avariado. O item possui mossas, rachaduras ou avarias que comprometem seu uso. Uma arma ou ferramenta avariada impõe –5 nos testes em que é empregada, enquanto uma armadura ou escudo avariado impõe –5 na Defesa. Essas penalidades são cumulativas com outros efeitos. Um item se torna avariado quando um efeito impõe essa condição. Se for avariado novamente, o item é destruído.

Destruído. O item não pode ser usado e não concede nenhum de seus benefícios. Um item é destruído quando perde todos os seus PV ou quando um efeito impõe essa condição.

Reparando Itens. Um item avariado pode ser reparado da mesma forma e com os mesmos custos que um item destruído (veja *Tormenta20*, p. 121). Efeitos que consertam itens, como o aprimoramento da magia *Transmutar Objetos*, também removem essas condições.

Parceiros de Ameaças

Algumas ameaças possuem parceiros. Para todos os efeitos, eles seguem as regras normais de seu tipo e não contam como oponentes separados para fins de XP e outras recompensas. Da mesma forma, um parceiro não precisa ser derrotado para que o combate termine; considere que quando a ameaça é derrotada, seus parceiros se rendem, fogem ou simplesmente desaparecem (caso tenham sido conjurados, por exemplo).

Ameaças Desafiadoras

O ND e as fichas das criaturas de **Tormenta20**, bem como os valores apresentados na **Tabela 2-3**, são calculados com base em um grupo de quatro personagens otimizados para combate e com acesso a todos os recursos disponíveis para personagens de seu nível (PV, PM, equipamento etc.).

Ao empregar ameaças, considere, além dos fatores da história, as condições do grupo, as habilidades disponíveis e o grau de experiência dos jogadores. O nível de desafio é um indicador geral de dificuldade, mas esses fatores podem tornar necessário usar criaturas de ND menor ou maior para representar um desafio adequado ao seu grupo. Se você for um mestre iniciante, não se preocupe se "errar a mão" nos primeiros combates; com a prática vem a experiência e, após algumas sessões, você terá uma boa noção de como calcular seus encontros.

Entretanto, em alguns casos, o mestre pode tratar o parceiro como uma criatura separada, para dar um destaque especial a ele ou para representar um elemento específico da aventura. Neste caso, inclua uma criatura do tipo adequado ao encontro e ignore os benefícios que a ameaça receberia do parceiro. Se tratar um parceiro como uma criatura separada, considere seu ND ao calcular o nível do encontro e as recompensas.

Recompensas por Vários Inimigos

Em **Tormenta20**, por padrão, a XP e o tesouro de um encontro são calculados usando o ND de cada criatura separadamente. Isso simplifica os cálculos, sobretudo em encontros contra poucas ameaças. Entretanto, em encontros com muitos oponentes ou com NDs variados, pode ser mais prático unificar o cálculo de XP e tesouro. Neste caso, em vez de recompensar por criatura, calcule a XP e o tesouro usando o ND total do encontro. Use a categoria de tesouro (metade, padrão ou dobro) da criatura de maior ND, mas role na linha correspondente ao ND do encontro. Inclua também quaisquer tesouros especiais das criaturas participantes. Assim, um encontro contra duas ameaças de ND 8 (ND de encontro 10) fornecerá 10.000 XP (10 vezes 1.000 XP) e irá gerar um tesouro de ND 10.

Calcular XP e tesouro com base no ND do encontro pode gerar recompensas menores ou maiores (caso o grupo enfrente criaturas de ND baixo, que pela regra padrão não dariam nenhuma XP), conforme a composição do grupo de criaturas, mas a longo prazo tudo tende a se equilibrar.

Criaturas S e S+

Ameaças de Arton apresenta criaturas de nível de desafio S e S+. Essas são criaturas especiais que, por sua força, influência e papel no mundo, estão em um patamar de poder único, que não pode ser facilmente alcançado por outros seres. Mais do que um grau adicional de dificuldade, os níveis S e S+ indicam criaturas que não podem ser derrotadas apenas com poder bruto. Vencer uma dessas ameaças deve ser o objetivo de uma série de aventuras ou mesmo o ápice de uma longa campanha, ao longo da qual os aventureiros irão reunir aliados, conhecimento e recursos especiais para essa empreitada verdadeiramente épica.

Os ND S e S+ não são novos níveis numéricos, mas um status especial de certas criaturas. Para quaisquer estatísticas não listadas em suas fichas (como perícias não treinadas), elas são consideradas criaturas de ND 20. Entretanto, para habilidades de outras criaturas, seu ND é maior que 20. Assim, elas não podem ser afetadas por efeitos limitados pelo nível do alvo (como a habilidade Invocar Lefeu de um lekael). Por fim, essas criaturas possuem a habilidade Maior que a Morte.

Magias sem Custo

Algumas criaturas podem lançar magias sem pagar seu custo (geralmente com um limite de PM). Essas magias seguem todas as demais regras e consideram seu custo total original para efeitos baseados nele. A criatura não gasta PM ao sustentar uma magia e não precisa pagar custos especiais, penalidade de PM e sacrifício de PM para magias.

Magias Simuladas

Uma magia simulada é uma habilidade que reproduz os efeitos de uma magia, como os poderes Flagelo dos Mares e Truque de Mágica (veja *Tormenta20*, pp. 48 e 89). Magias simuladas seguem as mesmas regras de uso de magias normais, exceto por não serem habilidades mágicas e não contarem como magias (não se beneficiam de efeitos que afetam magias, como itens esotéricos e catalisadores, e não exigem testes de concentração). Entretanto, elas não se acumulam com outras magias (simuladas ou não).

MANUAL DE CRIAÇÃO DE AMEAÇAS

Uma parte divertida de preparar aventuras é escolher os antagonistas certos. **Tormenta20** oferece centenas de monstros (e mais estão por vir), mas pode chegar a hora em que o mestre precisa de uma criatura específica, quer transformar em ficha uma ideia de criatura ou resolveu adaptar um monstro de seu filme ou série favoritos. Para isso, tudo que você precisa é de sua criatividade e das informações a seguir.

A FILOSOFIA DE CRIAÇÃO

Antes de explicar como criar um novo monstro, é importante falar sobre a filosofia de elaboração de fichas em **Tormenta20**. Ao contrário de personagens jogadores, criados a partir de uma série de escolhas (raça, origem, classe, perícias etc.) que resultam em uma combinação de características numéricas e habilidades, criaturas são preparadas na ordem inversa.

Para criar ou adaptar a ficha de uma criatura em **Tormenta20**, começamos com o nível de desafio da criatura, que vai estabelecer a base para seus valores numéricos, e vamos "preenchendo" esse esqueleto de números com habilidades que darão forma à criatura. Em outras palavras, você não precisa calcular atributos, perícias, modificadores fornecidos por habilidades e itens etc. Se o conceito de sua criatura pede uma ameaça de ND 10 com um valor de ataque +29, ela terá esse valor de ataque. Não interessa, para efeitos de criação da ficha, como a criatura chegou a esse valor. O mesmo raciocínio vale para as demais características numéricas. Uma vez que você decida o papel da criatura e seu ND, os valores são derivados diretamente. Ameaças são criadas dessa forma porque seu papel dentro do jogo não é igual ao dos personagens jogadores.

Personagens são criados para ser equilibrados entre si em termos do que podem fazer na história (ainda que em determinadas situações alguns brilhem mais que outros). Já as ameaças, seja um monstro irracional que habita o fundo de uma masmorra, seja um nobre astuto tramando contra os aventureiros, não estão limitadas por esses critérios. Seu papel é ser um *desafio* à altura dos protagonistas da história, não ser simetricamente equivalente a eles.

Em suma, ao criar uma ameaça, não use a mesma lógica que você usaria ao criar um personagem. Aqui, o *resultado final* é mais importante do que o modo como cada valor foi obtido.

CRIANDO AMEAÇAS

Construir a ficha de uma ameaça envolve decisões de regras e de história. Para criar uma criatura, siga os passos abaixo.

- **Passo 0:** Conceito e Nome.
- **Passo 1:** Tipo, Tamanho e Papel.
- **Passo 2:** Nível de Desafio.
- **Passo 3:** Estatísticas de Combate.
- **Passo 4:** Ataques.
- **Passo 5:** Habilidades.
- **Passo 6:** Estatísticas Secundárias.
- **Passo 7:** Equipamento e Tesouro.

PASSO 0: CONCEITO E NOME

Antes de pensar na ficha em si, pense em como será a ameaça em termos gerais. Uma boa criatura é aquela que pode ser descrita em poucas palavras. Por exemplo, o dragão, monstro mais famoso de todos, pode ser descrito como "réptil alado que cospe fogo".

Ao contrário de personagens jogadores, que estarão presentes na maior parte da aventura (ao menos assim esperamos), uma ameaça irá aparecer em poucas cenas — talvez apenas em uma. Assim, de nada adianta uma criatura ter dúzias de habilidades especiais, se só terá tempo de mostrar poucas.

Além do "tempo em cena", há outro fator que pesa a favor de ameaças com poucas habilidades: elas são controladas pelo mestre, que tem outras tarefas no jogo. Enquanto cada jogador normalmente é responsável por apenas um personagem, o mestre pode estar lidando com diversas criaturas ao mesmo tempo, além de ter que pensar na condução da aventura como um todo. Se cada criatura for tão complicada quanto um personagem, as coisas ficarão difíceis para o mestre!

Ameaças Publicadas e Estas Regras

O objetivo deste manual é oferecer aos mestres ferramentas para criar e adaptar ameaças compatíveis com os valores das criaturas publicadas nos materiais oficiais de **Tormenta20**. Porém, ao criar uma ameaça, talvez você queira fazer ajustes nos números e características que poderão divergir das orientações deste manual. Não há nenhum problema nisso! É o *seu* jogo e você sabe melhor do que ninguém que tipos de ameaças e desafios seus jogadores vão gostar de enfrentar.

Da mesma forma, criaturas apresentadas nos materiais oficiais de **Tormenta20** também podem se desviar destes parâmetros. Elementos como conceito, papel na história e traços interessantes ou peculiares podem contribuir para que a criatura tenha estatísticas ligeiramente diferentes daquelas apresentadas aqui. Criar ameaças é parte matemática e parte arte!

Assim, quando for fazer a ficha, tenha em mente o seguinte: *qualidade é melhor que quantidade*. Como regra geral, uma ameaça deve ter de uma a duas habilidades para cada patamar de desafio (veja o "Passo 2: Nível de Desafio"). Uma criatura sem habilidades pode ficar sem graça, mas uma quantidade exagerada de habilidades pode deixá-la complexa demais. Claro, exceções podem existir, mas essa proporção é uma boa regra geral.

Pense também na função da criatura. Algumas são feitas para ser usadas em grandes quantidades, como kobolds — nesse caso devem ser simples, facilitando o controle de várias ao mesmo tempo sem que o jogo fique lento. Outras são criadas para enfrentar o grupo sozinhas — e devem ter uma boa quantidade de pontos de vida e habilidades defensivas, para que não sejam derrotadas muito rapidamente.

Abaixo listamos as funções mais comuns de ameaças; tenha em mente que são apenas referências, não uma classificação rígida.

Combatente. Uma ameaça planejada para ser eficiente em combate; especializada em causar dano e resistir a ele. Estas ameaças geralmente possuem valores ofensivos (ataque e dano) e defensivos (Defesa, pontos de vida) elevados, complementados por habilidades que aprimoram seus ataques ou as tornam mais resistentes. Um combatente pode ser desde um mercenário até um animal predador, como um urso.

Conjurador. Uma criatura que utiliza magias ou habilidades mágicas/especiais como sua principal forma de "ataque". Estas ameaças geralmente possuem valores de ataque e dano baixos, mas contam com efeitos capazes de causar dano em área, impor condições ou afetar o terreno em seu favor. Um conjurador pode ser um mago — como um necromante veterano — ou alguém com habilidades que geram efeitos variados, como um goblin engenhoqueiro.

Trapaceiro. Ameaças deste tipo combinam ataques e habilidades para confundir ou prejudicar seus oponentes, geralmente se valendo do ambiente. Alternativamente, pode ser uma ameaça "social", alguém capaz de enfrentar os personagens em cenas fora de combate, como um cortesão astuto ou um batedor de carteiras no mercado da cidade.

Asseclа. Ameaças simples, feitas para ser utilizadas em grande quantidade. De forma geral, asseclas terão poucos pontos de vida e Defesa baixa, mas ataques e dano elevados. Observe que asseclas não precisam ser necessariamente "fracos"; a ideia é criar uma ficha com poucas habilidades e ações de combate simples, para que o mestre possa usar várias destas criaturas em uma mesma cena sem que o jogo fique lento ou complicado.

Capitão. Um capitão é uma ameaça planejada para liderar um grupo de asseclas. Pode representar uma versão superior dessas criaturas (como um líder de bando goblin liderando seus combatentes, ou um oficial comandando soldados puristas) ou pode ser um tipo de criatura diferente, relacionado apenas tematicamente aos seus comandados (como um elfo necromante que lidera esqueletos ou zumbis). Estas ameaças geralmente combinam características de combatente, conjurador ou trapaceiro com habilidades para fornecer bônus aos asseclas ou controlar o campo de batalha, dando a seus aliados uma vantagem estratégica.

Chefão. Um chefão é uma ameaça planejada para enfrentar os personagens sozinha. Chefões geralmente são adversários mais complexos, com diversas habilidades de ataque, defesa e controle do campo de batalha. Como um chefão terá que enfrentar vários oponentes, é importante que possa fazer vários ataques por rodada ou possua habilidades capazes de afetar mais de uma criatura ao mesmo tempo. Isso irá impedir que os personagens possam "anular" o chefão simplesmente posicionando um personagem particularmente resistente contra ele. Embora não seja obrigatório, ao desenvolver um chefão, pode ser uma boa ideia pensar em um tema para suas habilidades (como efeitos relacionados a gelo ou a condições mentais, por exemplo). A seção "Chefe Final" do **Capítulo 1** apresenta regras para criar chefões particularmente desafiadores.

Quando o conceito geral estiver definido, pense em alguns detalhes. Onde a criatura vive? Como vive? Como se relaciona com outras criaturas? São perguntas que, se respondidas, podem enriquecer bastante a ameaça. Uma dica é assistir a alguns episódios do *Monster Chefe*, programa do canal da Jambô onde os cozinheiros de monstros de **Tormenta20** preparam novas ameaças com a ajuda do chat e discutem exatamente esse tipo de detalhes.

Se você estiver fazendo a ficha de uma criatura que já existe, pode pular esta etapa e ir direto para o "Passo 1: Tipo, Tamanho e Papel".

Passo 1: Tipo, Tamanho e Papel

Toda criatura pertence a um dos seis tipos seguintes: animal, construto, espírito, humanoide, monstro ou morto-vivo. O tipo representa a natureza da criatura dentro do mundo e alguns deles fornecem habilidades especiais. Além disso, ele determina quais habilidades podem afetar a criatura — por exemplo, a magia *Aliado Animal*, como diz o nome, só funciona em animais. Os tipos são descritos em detalhes na página 13. Uma vez determinado o conceito da criatura, é fácil determinar seu tipo. Leia a descrição, anote suas características (quando houver) e passe para o tamanho.

O *tamanho* indica o porte e espaço físico da ameaça. Para isso, pense no formato da criatura e no espaço que ela ocupa. Você pode usar criaturas com formato e porte semelhantes como referência; em caso de dúvida, ou se a criatura estiver no limiar entre duas categorias de tamanho, escolha aquela que melhor descreve sua ideia geral. As categorias de tamanho e os modificadores associados a elas são descritos na página 13.

Por fim, defina o *papel de combate* da criatura. Enquanto a função (descrita em "Passo 0") envolve elementos narrativos, o papel é uma classificação de regras que irá determinar as estatísticas básicas da criatura conforme seu uso em combate (veja "Passo 3"). Existem três papéis: solo, lacaio e especial. Ameaças solo têm estatísticas de combate mais equilibradas e são mais adequadas como criaturas que lutam sozinhas ou liderando grupos de lacaios. Lacaios têm valores de ataque e dano maiores, mas possuem estatísticas defensivas mais baixas. São mais adequados enquanto combatentes em grupo, como bandos de soldados ou saqueadores. Por fim, especiais possuem valores de ataque e Defesa menores, mas a CD para resistir às suas habilidades é mais alta e eles recebem mais habilidades por patamar. Como dica geral para escolher o papel de uma ameaça, pense na função que você atribuiu a ela. Um chefão ou um capitão geralmente será uma ameaça solo, enquanto um conjurador ou trapaceiro será um especial e um assecla será um lacaio. Os papéis de combate são descritos na página 12.

Deslocamento

Ao definir o tamanho da criatura, escolha também um deslocamento para ela, baseado em seu tamanho e conceito, de acordo com a **Tabela 2-2**. Os valores indicados são os deslocamentos médios para ameaças com essas características; você pode ajustar esses valores conforme o conceito de sua ameaça. Entretanto, tenha em mente que deslocamentos abaixo de 6m podem deixar a ameaça muito fraca, enquanto deslocamentos acima de 18m fornecem uma importante vantagem tática, sobretudo para ameaças com ataques à distância.

Tabela 2-2: Deslocamentos de Criaturas

Deslocamento terrestre	Lento	Normal	Rápido
Bípede (Pequeno ou menor)	4,5m	6m	9m
Bípede (Médio)	6m	9m	12m
Bípede (Grande ou maior)	9m	12m	15m
Quadrúpede (Pequeno ou menor)	6m	9m	12m
Quadrúpede (Médio)	9m	12m	15m
Quadrúpede (Grande ou maior)	12m	15m	18m
Outros deslocamentos	**Lento**	**Normal**	**Rápido**
Voador (Pequeno ou menor)	12m	15m	18m
Voador (Médio)	15m	18m	24m
Voador (Grande ou maior)	18m	24m	36m
Escalador	4,5m	9m	12m
Escavador	4,5m	6m	9m
Nadador	9m	15m	24m

Além do deslocamento padrão, que é terrestre, a criatura pode ter outros tipos de deslocamento, como voo, escalada, escavação e natação. Dependendo do conceito de sua ameaça, é possível inclusive que ela não tenha um deslocamento terrestre, utilizando apenas outro tipo de deslocamento. Para estabelecer o valor desses outros tipos de deslocamento, use a **Tabela 2-2**. Se esse deslocamento for a principal forma de movimento da criatura, use o valor listado na tabela. Caso contrário, ele será um pouco menor que o deslocamento base (3m a menos é um bom valor).

Para a descrição dos demais tipos de deslocamento, veja a página 15. Consulte também "Subir ou Mergulhar", em *Tormenta20*, p. 238, para lidar com deslocamentos verticais de natação e voo.

Passo 2: Nível de Desafio

Uma vez que você tenha definido o conceito, tipo e papel da criatura, é hora de determinar seu *nível de desafio*, ou ND. O ND de uma criatura representa sua experiência e categoria geral de poder e, para muitos aspectos, funciona como seu nível de personagem.

Você pode escolher o nível de desafio de sua ameaça livremente, apenas pensando no nível do grupo que ela deve desafiar, mas se quiser ter uma ideia de qual ND é mais adequado à ameaça levando em conta "o que ela é" (como um simples cão raivoso ou um dragão antiquíssimo), pense em seu papel em relação aos patamares de jogo (veja *Tormenta20*, p. 35). Outra boa dica é comparar sua criatura com outras ameaças de conceito semelhante, para estabelecer um ND adequado. Por fim, você pode consultar as tabelas de estatísticas de combate para ver os valores mais adequados ao desafio que você quer criar, e definir o ND a partir disso.

Passo 3: Estatísticas de Combate

As estatísticas de combate de uma ameaça, em ordem de aparição na ficha, são *Defesa*, *testes de resistência*, *pontos de vida*, *modificador de ataque*, *dano médio* e *CD de habilidades*. O ponto de partida para definir esses valores é o papel de combate e o ND da ameaça, escolhidos nos passos anteriores; para cada estatística, consulte a linha correspondente ao ND da criatura na seção apropriada da **Tabela 2-3: Parâmetros de Criaturas**. Esses serão os valores iniciais das estatísticas de combate de sua ameaça (não é necessário fazer nenhum cálculo, apenas usar os valores fornecidos).

Se quiser personalizar os valores de combate, você pode ajustar cada estatística para o valor de 1 ou 2 níveis de desafio a mais ou a menos, conforme o conceito que você imaginou. Por exemplo, sua ameaça é um monstro dotado de uma carapaça especialmente resistente. Você definiu que esta será uma ameaça solo de ND 11, o que indica Defesa 41. Entretanto, para representar que sua carapaça oferece uma proteção superior, você pode aplicar o valor de Defesa de uma ameaça solo de ND 12. Seguindo a mesma lógica, você poderia escolher usar o valor de Reflexos de uma ameaça solo de ND 10, representando que essa mesma carapaça deixa a criatura mais lenta. Use esses modificadores com sabedoria, compensando eventuais aumentos com reduções equivalentes em outras estatísticas para representar bem os pontos fortes e fracos da criatura.

Testes de Resistência. As tabelas apresentam três valores de resistência para cada ND, representando respectivamente a resistência em que a ameaça é mais forte, aquela em que ela é mediana e aquela em que ela é fraca. Distribua esses valores entre as três perícias de resistência (Fortitude, Reflexos e Vontade) a sua escolha, conforme o conceito da ameaça. Para criaturas grandes ou vigorosas, Fortitude tende a ser a resistência principal. Para criaturas pequenas ou ágeis, Reflexos terá esse papel. Já para criaturas voltadas a habilidades mentais, mágicas ou de intriga, Vontade será a resistência preponderante.

Defesa e Pontos de Vida. O valor de Defesa de uma ameaça pode representar esquiva, armadura, técnicas defensivas, efeitos mágicos ou qualquer combinação de elementos protetores. Da mesma forma, seus PV podem representar vitalidade orgânica, dureza de seus componentes artificiais ou mesmo resistência sobrenatural.

Valor de Ataque. Representa o valor de ataque de uma ameaça cuja principal forma de causar dano seja uma arma ou equivalente (algo que exija teste de ataque para acertar).

Dano Médio. O dano médio na tabela representa quanto dano a ameaça é capaz de causar com sua principal forma de "ataque", seja uma arma, arma natural ou uma magia, caso todos os seus ataques sejam bem sucedidos, suas magias não sejam resistidas etc. (mas não considera acertos críticos). Você é livre para dividir esse dano em múltiplos ataques, representando uma ameaça com várias armas leves, ou concentrar tudo em um único ataque ou habilidade poderosa. Como regra geral, evite que uma ameaça tenha mais de três ataques (a menos que seja um chefão). Um encontro com várias criaturas com múltiplos ataques pode resultar em um combate longo e lento.

Para escolher os dados usados na rolagem de dano de um ataque da criatura, você pode compará-la com

outras ameaças ou usar a **Tabela 3-2: Dano de Armas** (*Tormenta20*, p. 143) como referência. Você pode aumentar a quantidade ou o tipo de dados para representar armas naturais mais poderosas ou um nível de competência. Após escolher os dados utilizados, some a eles um bônus numérico de dano em valor adequado para alcançar o dano médio do ND.

Para verificar se o dano médio está correto, some o menor resultado possível ao maior resultado possível na rolagem e divida por dois, arredondando para baixo (por exemplo, em 2d6+2 a menor rolagem possível é 4 e a maior é 14, então o dano médio será 18 dividido por 2; ou seja, 9). Dessa forma, se estiver construindo uma ameaça com ND 1/4, para a qual o dano médio é 8, esse valor pode ser alcançado com um ataque que cause 1d4+6 de dano, ou 1d6+5, ou 1d8+4, entre outras opções.

CD de Habilidades. Indica a CD para resistir a quaisquer habilidades da ameaça, sejam elas habilidades secundárias (como peçonha ou doença transmitida por uma arma natural), sejam suas principais formas de ataque (como magias).

Pontos de Mana

Evite usar PM para ameaças. Pontos de mana são uma excelente forma de medir os recursos de um personagem jogador, mas como o mestre precisa controlar diversas criaturas, adicionar a necessidade de registrar PM de todas elas é uma complicação desnecessária. Em vez disso, use habilidades condicionais (que podem ser ativadas uma vez por cena, ou em um momento específico, como na primeira rodada de combate). Para habilidades simples, como o ataque extra de chifres de um minotauro, simplesmente considere que ele pode fazer esses ataques à vontade (levando em conta seu dano como parte do dano médio por rodada da ameaça).

Caso o conceito de sua ameaça peça o uso de pontos de mana, dê a ela 3 PM por ND. Se ela tiver a habilidade Magias, em vez disso calcule seus PM conforme apropriado para o tipo e nível de conjurador indicado na habilidade.

Passo 4: Ataques

Aqui você vai definir os ataques com armas da ameaça. O valor de ataque e o dano médio por rodada são definidos pelo papel e ND da criatura. Conforme explicado no "Passo 3", o dano médio pode ser concentrado em um único ataque ou dividido entre vários. Existem pequenas diferenças de poder nessa escolha, mas em geral elas não são impactantes o suficiente para entrar na matemática (exceto no caso de ameaças de nível mais alto que concentrem todo seu dano num ataque só e possam derrubar a maioria dos personagens com um só golpe, o que é algo mais significativo). Siga o que melhor representa o conceito que você elaborou.

Se quiser dar um segundo tipo de ataque para a ameaça (como um ataque à distância para um combatente corpo a corpo), considere o quão importante esse ataque será na forma como a criatura luta. Se for um ataque importante, usará as mesmas estatísticas do ND da ameaça e contará como uma habilidade (veja "Passo 5"). Se for um ataque complementar, algo que você irá incluir apenas para dar mais cor e opções, utilize as estatísticas de combate de seu papel, mas use a linha de 2 níveis abaixo. Nesse caso, esse ataque secundário não contará no limite de habilidades da criatura.

Para determinar exatamente que tipo de ataque a ameaça possui, pense em uma "arma" que se encaixe no conceito (como uma espada para um cavaleiro, uma adaga para um bandido ou garras para um monstro). Uma vez escolhida a forma do ataque, aplique suas características (dano, margem de ameaça e multiplicador de crítico, alcance etc.). Se necessário, aumente o dano da arma em alguns passos (representando a habilidade da ameaça com essa arma ou armas especiais/aprimoradas) e adicione um bônus de dano para alcançar o dano médio do ND escolhido.

Exemplo: sua ameaça é um monstro solo de ND 4 com duas cabeças. Você decide que ele terá dois ataques de mordida, com um valor de +16 (conforme indicado para seu ND e papel). O dano médio indicado para essa ameaça é 24, o que dá 12 pontos de dano por ataque. Uma arma natural de uma criatura Média causa 1d6 pontos de dano (média 3). Você decide aumentar esse dano em um passo (1d8, média 4) representando os dentes particularmente afiados e protuberantes da criatura. Para atingir o dano médio de 12, você atribui a cada ataque um bônus de dano de +8. Sua ameaça de duas cabeças faz dois ataques de mordida com um valor de +16 e dano de 1d8+8 cada.

Passo 5: Habilidades

A parte mais divertida. Até aqui, você construiu a estrutura matemática da ficha, fazendo escolhas relacionadas às características numéricas da criatura. Agora você vai determinar aquilo que a fará especial: suas *habilidades*.

Assim como em personagens, habilidades representam as mais diversas características de uma ameaça, desde traços mundanos como o faro de um cão até poderes mágicos como a maldição mortuária de uma mortalha.

Tabela 2-3 A: Parâmetros de Criaturas

Solos

Patamar	ND	Valor de Ataque	Dano Médio	Defesa	Resistência Forte (80%)	Resistência Média (50%)	Resistência Fraca (20%)	PV	Efeito Padrão (CD)
Iniciante	1/4	6	8	11	3	0	-2	7	12
	1/2	7	10	14	6	3	-1	15	13
	1	9	15	16	11	5	0	35	14
	2	12	18	19	13	7	2	70	16
	3	14	21	21	15	9	3	105	17
	4	16	24	23	16	10	4	140	18
Veterano	5	17	40	24	17	11	5	200	20
	6	20	56	27	18	12	6	240	22
	7	24	62	31	20	14	7	280	24
	8	26	68	33	21	15	8	320	26
	9	27	74	34	21	15	9	360	28
	10	29	80	36	22	16	10	400	30
Campeão	11	34	130	41	24	18	11	550	31
	12	36	144	43	26	20	12	600	33
	13	37	158	44	26	20	13	650	35
	14	39	172	46	28	22	14	700	38
	15	43	186	50	28	22	15	750	40
	16	46	200	53	30	24	16	800	42
Lenda	17	47	270	54	30	24	17	1020	44
	18	49	288	56	32	26	18	1080	47
	19	52	306	59	32	26	19	1140	47
	20	54	324	61	34	28	20	1200	49
L+	S	58	360	65	36	30	22	2500	51
	S+	65	500	70	38	33	25	4000	55

Para definir as habilidades da ameaça é preciso primeiro escolher, com base no conceito da criatura, quantas e quais habilidades ela terá. Como regra geral, uma ameaça solo ou lacaio pode ter de uma a duas habilidades por patamar de desafio, enquanto uma especial terá de duas a três habilidades por patamar — uma ameaça solo de patamar campeão, por exemplo, teria de três a seis habilidades. Isso é apenas uma regra geral; as habilidades de ameaças não são equilibradas entre si e você poderá ter menos habilidades mais poderosas, ou mais habilidades mais fracas. Tente equilibrar habilidades passivas (como redução de dano) com habilidades ativadas (como magias) para tornar sua ameaça fácil de usar em jogo – uma ameaça com muitas habilidades ativadas pode ser difícil de controlar.

Em relação à escolha das habilidades, pense primeiro no que você quer que a criatura faça, avaliando as habilidades de forma abstrata, sem levar em conta suas regras. Normalmente, monstros estão na aventura para combater os personagens; assim, faz sentido que a maior parte das habilidades seja de ataque. Poderes de defesa também são comuns — muitos dos monstros mais famosos da mitologia só podiam ser atingidos por certo tipo de arma ou morriam apenas em determinadas circunstâncias. Depois de ataque e defesa, habilidades de percepção (como visão no escuro) e movimento (como ignorar terreno difícil) são as mais comuns. Há um motivo para isso: você não quer um monstro do qual o grupo possa se esconder ou fugir facilmente! Por fim, há habilidades variadas, que não se encaixam nessas categorias, como a capacidade de

Tabela 2-3 B: Parâmetros de Criaturas

Lacaios

Patamar	ND	Valor de Ataque	Dano Médio	Defesa	Resistência Forte (80%)	Resistência Média (50%)	Resistência Fraca (20%)	PV	Efeito Padrão (CD)
Iniciante	1/4	7	9	10	2	0	-1	4	12
	1/2	9	11	13	5	3	0	6	13
	1	11	17	15	10	5	1	9	14
	2	14	21	18	12	7	3	14	16
	3	16	24	20	14	9	4	21	17
	4	17	32	22	15	10	5	28	18
Veterano	5	20	56	23	16	11	6	40	20
	6	24	62	26	17	12	7	48	22
	7	26	68	30	19	14	8	56	24
	8	27	74	32	20	15	9	64	26
	9	29	80	33	20	15	10	72	28
	10	34	105	35	21	16	11	80	30
Campeão	11	36	144	40	23	18	12	110	31
	12	37	158	42	25	20	13	120	33
	13	39	172	43	25	20	14	130	35
	14	43	186	45	27	22	15	140	38
	15	46	200	49	27	22	16	150	40
	16	47	235	52	29	24	17	160	42
Lenda	17	49	288	53	29	24	18	204	44
	18	52	306	55	31	26	19	216	47
	19	54	324	58	31	26	20	228	47
	20	56	344	60	33	28	21	240	49
L+	S	60	385	64	35	30	23	500	51
	S+	67	540	69	37	33	26	800	55

mudar de forma de um duplo. Use habilidades assim para criaturas que farão mais do que apenas combater.

Uma vez que você tenha determinado quantas e quais habilidades a criatura terá, é hora de finalizá-las. As habilidades mais comuns, com suas respectivas regras, são descritas no Capítulo 1. Para outras habilidades, veja as fichas das ameaças existentes.

Você também pode criar habilidades novas para suas ameaças. Para isso, pense no conceito, depois tente representá-la mecanicamente. Não há uma regra para a criação de habilidades, visto que são únicas, mas uma dica é se basear em magias que sejam parecidas. Por exemplo, se você quer um monstro cuja habilidade seja criar cópias ilusórias de si mesmo, pode basear a habilidade na magia *Imagem Espelhada*. Da mesma forma, se você quer um morto-vivo cuja habilidade seja exalar um fedor terrível, pode basear a habilidade na magia *Névoa* com o aprimoramento de cheiro horrível. Você também pode basear suas habilidades em outras já existentes.

Uma regra geral é que a maior parte das habilidades de ataque permite um teste de resistência para ignorar (ou pelo menos reduzir) seus efeitos. O teste de resistência pode ser de Fortitude (para habilidades que afetem o metabolismo do alvo, como venenos), Reflexos (para efeitos dos quais se pode escapar sendo rápido, como uma explosão) ou Vontade (para poderes mentais, como uma aura de medo). A CD do teste de resistência é determinada pelo papel e ND da criatura (veja os "Passos 2 e 3").

Tabela 2-3 C: Parâmetros de Criaturas Especiais

Patamar	ND	Valor de Ataque	Dano Médio	Defesa	Resistência Forte (80%)	Resistência Média (50%)	Resistência Fraca (20%)	PV	Efeito Padrão (CD)
Iniciante	1/4	4	8	11	3	0	-2	5	14
	1/2	5	10	12	6	3	-1	11	15
	1	7	15	14	11	5	0	25	16
	2	10	18	17	13	7	2	49	18
	3	12	21	19	15	9	3	74	19
	4	14	24	21	16	10	4	98	20
Veterano	5	15	40	22	17	11	5	140	22
	6	18	56	25	18	12	6	168	24
	7	22	62	29	20	14	7	196	26
	8	24	68	31	21	15	8	224	28
	9	25	74	32	21	15	9	252	30
	10	27	80	34	22	16	10	280	32
Campeão	11	32	130	39	24	18	11	385	33
	12	34	144	41	26	20	12	420	35
	13	35	158	42	26	20	13	455	37
	14	37	172	44	28	22	14	490	40
	15	41	186	48	28	22	15	525	42
	16	44	200	51	30	24	16	560	44
Lenda	17	45	270	52	30	24	17	714	46
	18	47	288	54	32	26	18	756	49
	19	50	306	57	32	26	19	798	49
	20	52	324	59	34	28	20	840	51
L+	S	55	360	63	36	30	22	1750	55
	S+	60	500	67	38	33	25	2800	60

Por fim, lembre-se de distinguir entre habilidades normais e mágicas. O padrão é que as habilidades sejam normais — como a capacidade de voar de um pássaro, o olfato apurado de um cachorro etc. Note que mesmo poderes cientificamente impossíveis, como o sopro de fogo de um dragão ou a capacidade de regeneração de um troll, podem ser considerados "normais" — afinal, este é um mundo de fantasia. Caso a habilidade realmente seja mágica, coloque um símbolo "🌀" após seu nome. Essa marcação indica que a habilidade está sujeita a qualquer coisa que que afete habilidades mágicas (mas não apenas magias) ou seus efeitos. Por exemplo, ela é suprimida por *Campo Antimagia* (mas não é dissipada por *Dissipar Magia*, a menos que seja uma magia) e seu dano ignora redução de dano /mágico.

Passo 6: Estatísticas Secundárias

As estatísticas secundárias de uma ameaça são seus *valores de atributo* e suas *perícias* (incluindo Iniciativa e Percepção). Para os atributos, escolha valores compatíveis com o conceito da ameaça. Lembre-se que esses valores *não* vão impactar as estatísticas de combate; essas já foram definidas pelo ND. Ainda assim, eles poderão ser importantes caso a ameaça precise fazer um teste de atributo, e também para definir as perícias não listadas em sua ficha (que, quando aplicáveis, possuem modificador igual à metade do ND da criatura + seu atributo-chave, como normal).

A **Tabela 2-4: Categoria de Atributos** apresenta valores de atributos e categorias de compe-

tência para cada um. Se ainda estiver em dúvida sobre como definir os atributos de sua ameaça, compare-a com outras semelhantes.

Por fim, defina em quais perícias a ameaça será treinada e calcule seus valores usando as regras normais (*Tormenta20*, p. 114), mas usando o ND como nível de personagem. Caso a criatura seja particularmente hábil em uma perícia ou possua alguma vantagem racial relevante, conceda um bônus de +2 ou +5 nessa perícia. Se a criatura for excepcionalmente hábil ou possuir uma capacidade mágica em uma perícia (como a habilidade de se disfarçar de um duplo), conceda um bônus de +10.

Passo 7: Equipamento e Tesouro

Decida se a criatura irá utilizar algum equipamento (e qual será) e se ela terá algum tipo de tesouro. Para o equipamento, escolha itens que se encaixem no conceito da criatura; mais uma vez, lembre-se que esse equipamento será "cosmético" — as estatísticas de combate já foram definidas. Entretanto, evite combinações de equipamento que não sejam representadas pelos números. Uma ameaça com baixa Defesa, por exemplo, dificilmente estaria usando uma armadura completa e um escudo pesado!

Por fim, a parte de que os jogadores mais gostam: o tesouro! Defina se a criatura terá um tesouro Padrão, Dobro ou Metade, ou se terá algum tesouro especial (como ingredientes para alquimia, matérias-primas para armas ou armaduras etc.). Você pode combinar o tesouro com o próprio equipamento da criatura — uma ameaça trajando uma armadura completa, por exemplo, já terá um tesouro considerável na própria armadura. De forma similar, você pode dar à ameaça itens superiores ou, em níveis mais elevados, até mágicos. Para ideias de tesouros especiais, use como exemplos outras ameaças de **Tormenta20**.

Tabela 2-4: Categorias de Atributos

Categoria	Valor de Atributo
Incapaz	-5
Incompetente	-4/-3
Ineficaz	-2/-1
Mediano	0/1
Notável	2/3
Excelente	4/5
Extraordinário	6/7
Excepcional	8+

Exemplo de Criação de Ameaça: Dejeto Vivo

Passo 0: Conceito e Nome

Começamos pelo conceito e nome. Esta será uma criatura amorfa que vive nos esgotos de grandes cidades, como Valkaria, alimentando-se de dejetos, restos de itens alquímicos e componentes mágicos. Enfim, uma pilha de lixo animada por magia e alquimia. O nome será algo bastante evocativo: dejeto vivo. Com isso, temos o suficiente para uma descrição.

Os esgotos de Valkaria recebem todo tipo de resíduo, desde os restos do dia a dia da cidade até lixo produzido por alquimistas, inventores e conjuradores. Levados pelas chuvas até os drenos, essas substâncias se misturam e se acumulam. Com o tempo, a combinação de dejetos alquímicos e mágicos pode dar origem a um tipo particular de limo monstruoso: o dejeto vivo.

Dejetos vivos são criaturas amorfas, constituídas por dejetos mesclados a substâncias alquímicas e resíduos mágicos. Desprovidas de mente ou vontade, elas existem apenas para se alimentar, devorando tudo que é orgânico em seu caminho. Vivem em esgotos ou ruínas escuras e úmidas, de onde saem à noite em busca de alimento. Caçam projetando pseudópodes, usando-os para agarrar e engolfar suas presas, que então são lentamente digeridas em seu interior.

Passo 1: Tipo, Tamanho e Papel

Uma criatura monstruosa, de inteligência limitada e forma não humanoide se encaixa no conceito de "monstro". Ele será um caçador solitário, que enfrentará os personagens sozinho, usando ataques físicos e algumas habilidades de suporte, o que se encaixa no conceito de "solo". Ele é capaz de ocupar grandes espaços nos túneis e esgotos onde vive, mas ao mesmo tempo é limitado pelo tamanho desses espaços. "Grande" parece um tamanho adequado.

Como um ser amorfo, um dejeto vivo não é muito rápido, e pode ter deslocamento 6m. Entretanto, ele vive em túneis e corredores muitas vezes alagados. Assim, terá também deslocamentos de escalada e de natação, ambos 6m.

Passo 2: Nível de Desafio

Esgotos são um dos cenários de aventuras mais comuns para personagens iniciantes. Porém, o dejeto habita os túneis de grandes cidades, um ambiente mais adequado para personagens veteranos. Assim, ND 6 parece adequado a ele.

Passo 3: Estatísticas de Combate

Para as estatísticas de combate, consultamos a linha correspondente a ND 6 na seção "Solo" da **Tabela 2-3**. Por sua composição química e mágica, mente simples e mobilidade reduzida, faz sentido atribuir os valores de resistência indicados na tabela (do maior ao menor) em Fortitude, Vontade e Reflexos. Uma gosma amorfa será uma criatura lenta, mas ao mesmo tempo vigorosa. Assim, podemos reduzir sua Defesa para 24 (equivalente a ND 5) e aumentar seus PV para 280 (equivalente a ND 7).

Passo 4: Ataques

A descrição do dejeto vivo menciona "pseudópodes". De forma geral, não é indicado colocar muitos ataques em uma mesma ameaça, mas o dejeto será bastante simples, então pode ter três ataques. Seu dano médio é 56, o que equivale a 19 por ataque (arredondando para cima). Para o dano base usamos 1d8 (o dano de armas naturais de criaturas Grandes) de impacto. Para representar sua natureza química, eles causarão também 1d8 pontos de dano de ácido, o que resulta em um dano médio de 9. Por fim, ele soma +10 ao dano de cada ataque, para alcançar o dano médio desejado.

Passo 5: Habilidades

Por ser veterano, o dejeto vivo tem quatro habilidades. Ele é formado por elementos alquímicos e mágicos, por isso recebe resistência a magia e alquimia +5 (como "alquimia" não é um efeito muito poderoso, podemos considerar tudo uma habilidade só).

Para as habilidades seguintes, escolhemos Agarrar Aprimorado e Engolir, que representam sua forma de caçar e se alimentar. Como uma criatura feita de lixo, ele deve ser bastante fedorento; por isso recebe um efeito de área (importante para criaturas solo) que deixa os oponentes enjoados.

Por fim, ele recebe uma habilidade sensorial. Monstros costumam ter visão no escuro, mas, em vez disso, ele terá percepção às cegas em alcance médio, o que parece mais adequado a uma criatura sem olhos que vive em túneis sem luz.

Somando tudo, o dejeto vivo tem cinco habilidades. Entretanto, como várias são passivas e simples, ele ficou ao mesmo tempo equilibrado e simples de usar. Assim, parece adequado manter esse número.

Passo 6: Estatísticas Secundárias

Começamos definindo os valores de atributo; dejetos vivos são criaturas fortes e resistentes, mas lentas. Assim, ele recebe valores *excelentes* para Força (4) e Constituição (5), mas uma Destreza *ineficaz* (–1). Por outro lado, são seres irracionais, guiados por seu instinto primário. Ele recebe uma Inteligência *incapaz* (–5) e valores *medianos* para Sabedoria (1) e Carisma (0).

Dejetos vivos são criaturas simples, que vivem apenas para se alimentar, sobretudo de presas vivas. Eles não são particularmente rápidos, mas possuem sentidos apurados para navegar em um ambiente caótico e sujo. Assim, precisam apenas de Percepção treinada; seu valor será +6 (3 pela metade de seu ND 6, 2 por treinamento e 1 por Sabedoria).

Passo 7: Equipamento e Tesouro

Dejetos vivos não usam itens. Mas, como muitos predadores, é possível que seus túneis abriguem os tesouros de suas vítimas, o que justifica um tesouro Padrão. Entretanto, como se alimentam de alquimia, excluímos itens alquímicos de seus tesouros. Para compensar isso, ele recebe um tesouro especial: doses de ácido. Por ser um recurso barato, podemos incluir algumas doses (1d6). A CD para extraí-las é 21 (15 + o ND do dejeto).

Após esses passos, temos mais uma ameaça para espreitar os esgotos das grandes cidades de Arton.

Dejeto Vivo — ND 6

Monstro Grande

Iniciativa +2, **Percepção** +6, percepção às cegas (médio)
Defesa 24, **Fort** +18, **Ref** +6, **Von** +12, resistência a alquimia e magia +5
Pontos de Vida 280
Deslocamento 6m (4q), escalada 6m (4q), natação 6m (4q)

Corpo a Corpo Três pseudópodes +20 (1d8+10 impacto, x2, mais 1d8 ácido).
Agarrar Aprimorado (Livre) Pseudópode (teste +22).
Engolir (Padrão) No início de cada um dos turnos do dejeto vivo, a criatura engolida sofre 2d6+10 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando um total de 20 pontos de dano ao interior do dejeto (Defesa 10).
Odor Nauseabundo Uma criatura que comece seu turno em alcance curto do dejeto vivo fica enjoada pela cena (Fort CD 22 evita e a criatura não pode mais ficar enjoada por esta habilidade até o fim da cena).

For 4, Des –1, Con 5, Int –5, Sab 1, Car 0

Tesouro Padrão (exceto itens alquímicos), 1d6 doses de ácido (CD 21 para extrair).

COMO MODIFICAR CRIATURAS

Usando os passos acima, você pode modificar a ficha de uma ameaça existente para representar uma versão mais poderosa ou com papel diferente. Para modificar uma ameaça (chamada de criatura-base), siga os passos abaixo.

Passo 0: Novo Conceito. Defina o que você pretende que a criatura modificada represente. Ela será apenas uma versão "mais forte" da criatura-base, ou será uma versão especializada, como um conjurador ou capitão?

Passo 1: Nível de Desafio. Ajuste o nível de desafio da criatura conforme seu conceito.

Passo 2: Estatísticas de Combate. Ajuste as estatísticas de combate da ameaça. Para isso, compare as estatísticas de sua criatura com as listadas na linha de seu papel e ND na **Tabela 2-3**. Para cada estatística, verifique se o valor dela está de acordo com a tabela, acima ou abaixo, e anote as diferenças (por exemplo, se sua criatura é um animal solo de ND 2 com ataque +14, ao verificar a tabela você notará que isso está 2 pontos acima do padrão; anote essa diferença). Em seguida, modifique as estatísticas de sua criatura para as do novo ND e mantenha as diferenças (por exemplo, se quiser aumentar o ND de seu animal para 5, ele deverá ter um ataque de +19, 2 pontos acima dos +17 normais desse ND).

Passo 3: Habilidades. Ajuste o dano e a CD para resistir às habilidades da criatura, como acima. Você também pode adicionar novas habilidades para refletir seu conceito (como Magias para transformar um humanoide combatente em um conjurador) ou remover alguma habilidade se estiver criando uma versão mais fraca ou menos experiente da ameaça. Como regra geral, aumente ou diminua a quantidade de habilidades da ameaça apenas se o novo ND resultar em uma criatura de patamar diferente da original. Caso contrário, o melhor é trocar habilidades.

Não há limites para a criação de monstruosidades

Passo 4: Estatísticas Secundárias. A menos que o conceito da criatura exija valores de atributos muito diferentes da criatura-base (como transformar um trapaceiro em combatente), você pode mantê-los iguais. Para perícias, modifique cada perícia em um valor igual à metade da mudança no ND. Ajuste as perícias treinadas caso o ajuste de ND modifique seu bônus de treinamento (ou seja, as mudanças que ocorrem em ND 7 e 15).

Passo 5: Equipamento e Tesouro. Ajuste o equipamento da criatura para refletir seu novo conceito, caso necessário.

Como Criar Bandos

Outra forma de modificar uma criatura é transformá-la em um bando. Um bando é um grupo de criaturas de qualquer tamanho. Geralmente representam dez ou cem indivíduos, mas você pode criar bandos com qualquer quantidade de criaturas. Você pode criar um bando como uma ameaça nova (seguindo os passos para criar uma ameaça), mas também pode formar bandos de criaturas já existentes. Para isso, escolha uma criatura (a criatura-base) e faça as alterações a seguir.

1) Composição do Bando. Defina a quantidade de criaturas no bando. Isso pode ser um número exato, no caso de bandos de criaturas organizadas (como unidades de um exército) ou apenas uma quantidade aproximada, como "alguns", "um punhado" ou "dezenas", no caso de bandos de criaturas desordenadas, como insetos ou mortos-vivos. Essa quantidade é apenas descritiva e não tem efeito em regras, mas poderá ajudá-lo a definir certas características do bando, como seu ND e tamanho.

2) Determine o ND. Escolha um ND para o bando. Você pode escolher qualquer valor (desde que acima do ND da criatura-base), mas tenha em mente que pode ser interessante que o ND reflita a quantidade de indivíduos. Bandos pequenos terão um ND próximo da criatura-base, enquanto bandos muito grandes terão ND muito maior. Como referência, um bando com dez indivíduos terá ND entre 2 e 4 pontos acima do ND da criatura-base, enquanto um bando com dezenas ou mesmo cem indivíduos terá ND entre 6 e 8 pontos acima.

3) Ajuste o Tamanho. O tamanho do bando será baseado no tamanho da criatura-base e na quantidade de indivíduos no bando. Como regra geral, um bando de dez criaturas será uma categoria de tamanho maior que a criatura-base, enquanto um bando de cem criaturas será três categorias de tamanho maior (até um máximo de Colossal). Esta mudança no tamanho afeta testes de Furtividade e manobras de combate, mas não o tamanho das armas que o bando usa.

4) Ajuste as Estatísticas de Combate. Defina as estatísticas de combate do bando (exceto dano) conforme seu papel de combate e ND, consultando a **Tabela 2-2**. Verifique se a criatura-base tem algum modificador em relação aos valores de uma criatura do mesmo ND e aplique esses modificadores no bando. Por exemplo, um bulette (uma criatura solo de ND 7) tem Defesa 32, 1 ponto acima da Defesa de uma criatura de seu tipo e ND. Assim, a Defesa de um bando de bulettes será 1 ponto maior que o indicado para seu ND.

Se o bando permanecer no mesmo patamar da criatura-base, mantenha seus valores de dano iguais. Se o bando aumentar de patamar, multiplique o dano dos ataques e das habilidades da criatura-base (exceto magias) conforme seu aumento de patamar: dano x2 para um patamar, dano x4 para dois patamares e dano x6 para três patamares. Você também pode aumentar o número de ataques do bando para distribuir melhor seu dano.

Exemplo: Você quer criar dois bandos de mantícoras (ND 6, patamar veterano). O primeiro tem três criaturas, e você escolhe ND 8 para ele. Como esse bando continua sendo veterano, seu dano não é modificado. Você cria também um bando com várias mantícoras e escolhe ND 12 para ele. Esse bando tem patamar campeão (1 acima de veterano), logo seu dano será o dobro do dano de uma manticora.

5) Habilidades de Bando. A criatura recebe a habilidade Bando. Além disso, se o aumento em seu ND mudar seu patamar, adicione novas habilidades conforme adequado ao seu papel de combate.

6) Perícias. Ajuste as perícias do bando de modo a refletir seu aumento de ND.

7) Equipamento e Tesouro. Se a criatura-base possui algum equipamento, multiplique esses itens pela quantidade de indivíduos (ou por um valor aproximado, para representar que nem todos os itens do

bando estarão em condições de uso após um combate). Para o tesouro, mantenha a categoria (metade, padrão, dobro), mas use a linha apropriada ao ND do bando. Se o tesouro inclui algum item ou recurso especial, ajuste a CD para extrair conforme o novo ND e aumente as quantidades do tesouro conforme adequado ao número de criaturas. Em alguns casos, você pode limitar esse aumento; se o bando for muito grande, pode não haver tempo suficiente para extrair todos os recursos antes de eles se estragarem, por exemplo.

8) Ajustes Finais. Para conferir se o bando está adequado como ameaça, compare-o com outras criaturas de ND semelhante. Você pode fazer alguns ajustes, como aumentar o número de ataques se o dano estiver muito baixo ou adicionar resistências e imunidades para aumentar suas defesas.

Exemplo de Criação de Bando: Cardume de Aquin'ne

Neste exemplo, vamos transformar um simpático aquin'ne (veja p. 88) em um bando chamado cardume de aquin'ne. Para isso, vamos executar os passos a seguir.

1) Composição do Bando. Para começar, definimos a composição do bando. Algo entre oito a doze aquin'ne parece bom para um cardume dessas criaturas.

2) Determine o ND. Por sua composição, esse bando parece ligeiramente mais poderoso que um aquin'ne individual. ND 5 (3 pontos acima de um aquin'ne, e o suficiente para transformá-lo em veterano) parece um bom valor.

3) Ajuste o Tamanho. Um aquin'ne é uma criatura Pequena, então um bom tamanho para um bando com aproximadamente dez indivíduos é Médio. Isso afeta seus valores de manobras de combate e Furtividade.

4) Ajuste as Estatísticas de Combate. Um aquin'ne é um lacaio de ND 2. Verificando suas estatísticas de combate, vemos que seu ataque é +13 (1 ponto abaixo do ataque de uma criatura de seu papel e ND). Para definir o ataque do cardume, consultamos a linha de um lacaio de ND 5 e usamos esse valor, aplicando a diferença de 1 entre o ataque de um aquin'ne e o de seu ND original. Assim, o cardume de aquin'ne terá ataque +19. Para as demais estatísticas de combate, basta repetir esse processo. Por fim, o dano do cardume será 4d4+12 (o dobro do dano de um aquin'ne individual, devido ao seu aumento de 1 patamar).

5) Perícias. O cardume de aquin'ne é uma criatura de ND 5, 3 pontos acima do ND 2 de um aquin'ne padrão. Isso significa um aumento de +1 em todas as suas perícias.

6) Habilidades de Bando. Como o cardume é uma criatura de patamar veterano, podemos adicionar uma habilidade. Para deixar as coisas simples e representar sua forma aquática, escolhemos a habilidade Varrer.

7) Equipamento e Tesouro. Aquin'ne não possuem equipamento, então isso não será alterado no cardume. Entretanto, fornecem um recurso especial: 1 dose de éter elemental. Assim, ajustamos a CD para extrair esse recurso para 20 (refletindo o aumento no ND do bando) e aumentamos a quantidade de doses para 2d4 (representando que nem todas as doses poderão ser aproveitadas).

Após essas etapas, temos uma nova criatura.

Cardume de Aquin'ne — ND 5

Espírito (elemental) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +14, **Ref** +11, **Von** +6, imunidade a acertos críticos e efeitos de atordoamento, cansaço, frio, metabolismo e paralisia, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 40
Deslocamento 9m (6q), natação 15m (10q)

Corpo a Corpo [Bando] Tentáculo hídrico x2 +19 (4d4+12 corte).
Afogar Uma criatura agarrada pelo cardume de aquin'ne é considerada submersa até se soltar.
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo hídrico (teste +21).
Redemoinho de Maresia (Padrão) O cardume toca um objeto adjacente, que perde 10 PV (Ref CD 20 evita).
Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o cardume de aquin'ne faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 4, Des 2, Con 2, Int –2, Sab 2, Car –2

Perícias Atletismo +7 (+15 para nadar), Furtividade +3 (+13 na água).
Tesouro 2d4 doses de éter elemental (frio) (CD 20 para extrair).

CAPÍTULO
3
BAZAR
MONST

RUOSO

Arton é um mundo rico em povos e culturas, cada um capaz de forjar ferramentas próprias, para a guerra e para a vida. Este capítulo contém itens especiais ligados a esses seres, além de novas magias, itens mágicos e recursos extraídos de criaturas.

ARMAS

Açoite Finntroll. Feito de tiras de couro com farpas de aço nas pontas, é também um instrumento de tortura. Uma criatura que sofra dano do açoite sofre –2 em testes de perícia e rolagens de dano por 1 rodada (metabolismo).

Arcabuz. Versão mais pesada e mais potente do mosquete. Por seu peso e recuo, é uma arma *desbalanceada*. Recarregar um arcabuz é uma ação padrão.

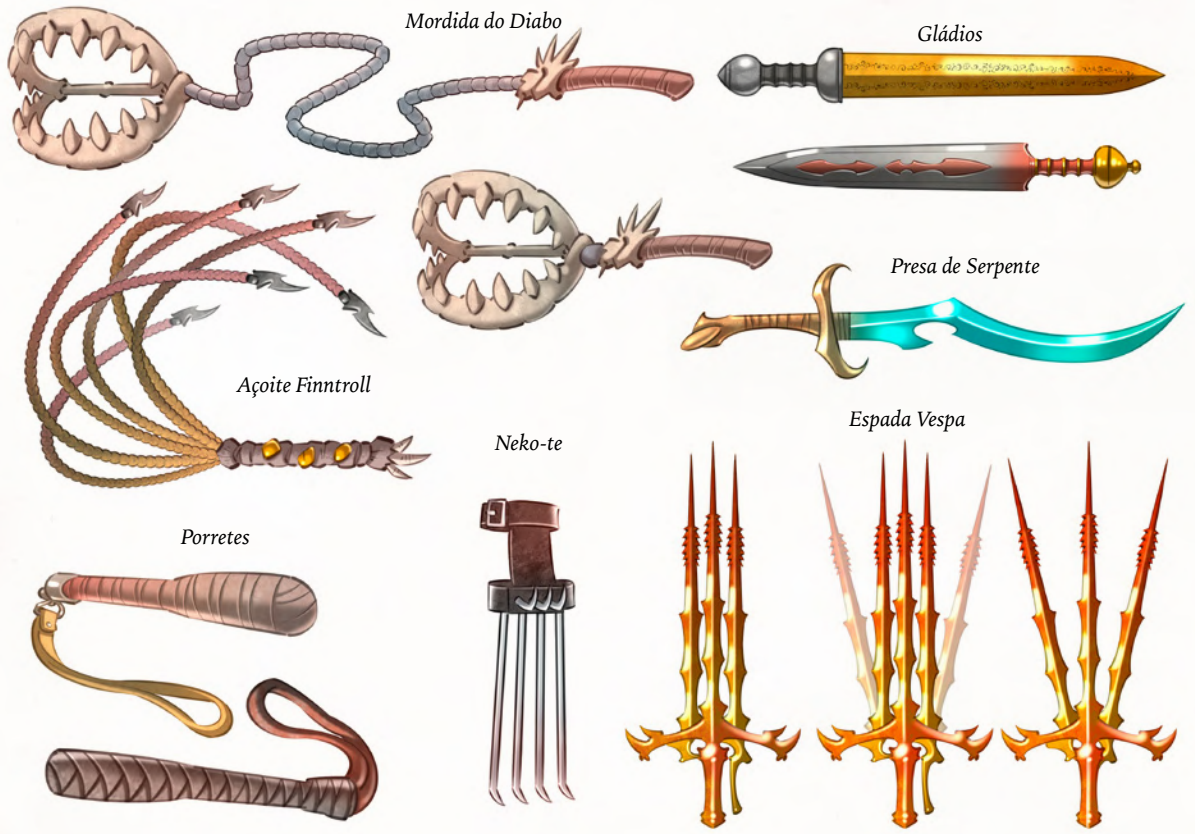
Arpão. Instrumento de pesca convertido em arma, esta haste tem rebarbas em uma extremidade e uma corda na outra. Se causar dano com um ataque, o arpão fica preso no alvo. Enquanto você segura a corda, sempre que o alvo se move, você pode fazer um teste de Força oposto. Se você vencer, o alvo só pode se mover até o limite da corda (9m). Ele pode se soltar gastando uma ação de movimento, mas perde 1d10 PV. O arpão é uma arma de arremesso; pode ser usado como arma corpo a corpo, mas com penalidade de –5 no teste de ataque. Esta arma é permitida para devotos do Oceano e se beneficia de poderes concedidos que afetam essas armas.

Bacamarte. Esta arma de fogo tem boca larga, capaz de espalhar a munição como um cone de 6m (seu alcance máximo). Para atacar, faça um ataque à distância e compare com a Defesa de cada criatura na área. Recarregar exige uma ação completa e 2 balas.

Espada Vespa. Esta arma estranha é feita com três ferrões de vespas gigantes, presos a uma estrutura de ossos em forma de "H". Pode-se pressionar a empunhadura para unir os ferrões, como uma arma de corte; ou separá-los, para dano de perfuração.

Gládio. Espada de lâmina curta, mas pesada, sem guarda. A ponta é muito afiada, capaz de infligir ferimentos precisos e letais. É uma das armas padrão dos legionários do Império de Tauron.

Lança de Fogo. Esta arma é formada por um longo cano com uma coronha de madeira e uma lâmina pontiaguda em sua extremidade. A lança de fogo é uma arma *híbrida* que pode ser usada em dois modos: como uma arma corpo a corpo *alongada* (dano 1d10, crítico x3) ou como uma arma de fogo (dano 2d8, crítico 19/x3, alcance médio). Quando faz um ataque com a lança de fogo em modo corpo a corpo, você pode acionar seu mecanismo para disparar a bala; se acertar, causa +2d8 pontos de dano. Quando faz um ataque com ela em modo arma de fogo contra



um oponente adjacente, você causa +1d8 pontos de dano. Para atacar com ela como arma de fogo, você deve também ter proficiência em armas de fogo, ou é considerado não proficiente na arma. Recarregar a lança de fogo é uma ação padrão.

Mordida do Diabo. Esta arma é formada por um aparato em forma de mandíbula preso a uma empunhadura. A mandíbula pode ser usada para agarrar e, graças a uma longa corrente, pode se destacar do cabo e alcançar alvos a até 3m. Por exigir movimentos precisos e coordenados, é uma arma exótica. A mordida pode ser feita de metal, mas ossos e dentes de feras aquáticas também são usados. É uma arma *ágil* e *versátil*, fornecendo +2 em testes para agarrar e desarmar.

Neko-te. Uma luva com garras metálicas na palma e no dorso. Fornece +2 em testes de Atletismo para escalar e conta como uma mão livre para isso. Além disso, se você estiver usando duas neko-te, seu deslocamento ao escalar aumenta em +1,5m.

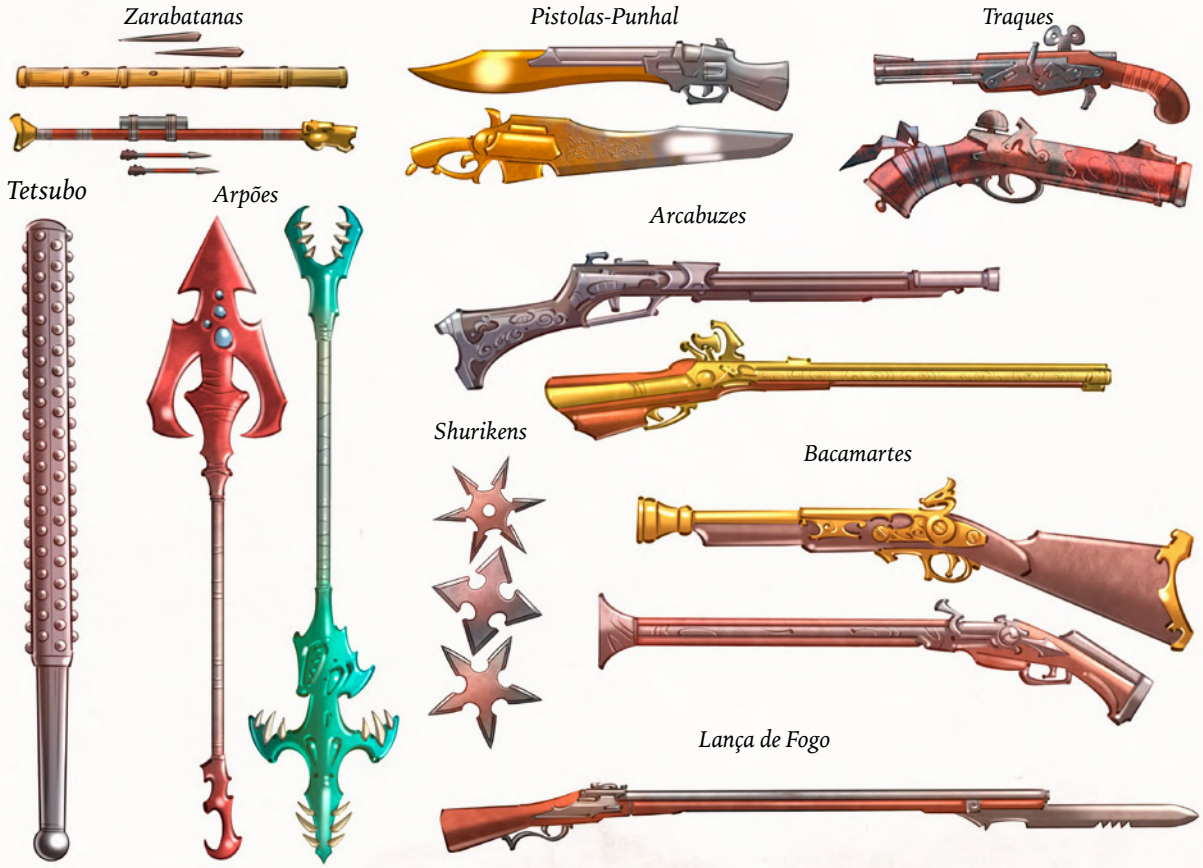
Pistola-Punhal. Esta arma é formada por uma lâmina pontiaguda com um mecanismo acoplado que armazena uma bala. A pistola-punhal é uma arma *híbrida* que pode ser usada em dois modos: como uma arma corpo a corpo *ágil* (dano 1d6, crítico 18) ou como uma arma de fogo (dano 2d6, crítico 19/x3, alcance curto). Quando faz um ataque com a pistola-punhal em modo corpo a corpo, você pode acionar seu mecanismo para disparar a bala; se acertar, causa +2d6 pontos de dano. Para atacar com ela em modo arma de fogo, você deve também ter proficiência em armas de fogo, ou é considerado não proficiente com ela. Recarregar a pistola-punhal é uma ação padrão.

Porrete. Um pedaço sólido de madeira, coberto por uma camada grossa de lã. Um porrete causa dano não letal.

Presa de Serpente. Espada de obsidiana, um vidro vulcânico negro formado quando a lava esfria rapidamente. Por sua origem, as voracis acreditam que esse material é uma dádiva da Divina Serpente. Mais afiada que o aço, causa ferimentos terríveis; em um acerto crítico, o dano aumenta em um passo (antes de ser multiplicado). Uma presa de serpente

Nova Habilidade de Armas: Híbrida

Uma arma híbrida possui dois ou mais modos de uso. Quando usa a arma, você considera apenas as características do modo que está usando e aplica apenas habilidades e efeitos que afetem este modo. Trocar de modo é uma ação de movimento (ou livre, se você tiver Saque Rápido). Aplicar melhorias e encantos em uma arma *híbrida* custa o dobro do preço em tibares.



não pode receber a melhoria material especial e exige treinamento especial para ser empunhada sem quebrar, por isso é uma arma exótica. É uma arma *ágil*.

Shuriken. Pequenos projéteis metálicos para arremesso, em forma de estrelas ou dardos. Uma vez por rodada, quando ataca com uma shuriken, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional de shuriken contra o mesmo alvo. Se tiver Arremesso Múltiplo, em vez disso você não paga PM para usar esse poder.

Tetsubo. Uma versão mais pesada e sofisticada do tacape, geralmente reforçado com anéis metálicos, rebites e/ou cravos. É uma arma *versátil*, fornecendo +2 em testes para derrubar ou empurrar.

Traque. Esta arma, feita com sucata e materiais de segunda mão, é suscetível a falhar nos piores momentos. Se errar um ataque com um resultado ímpar no d20, ela é avariada. Recarregá-la é uma ação padrão.

Zarabatana. Pequeno tubo oco usado para disparar dardos. Causa dano mínimo, mas é excelente para inocular venenos; a CD para resistir ao veneno dos dardos aumenta em +2. Um pacote de munição contém 20 dardos, custa T$ 2 e ocupa 0,5 espaço.

Tabela 3-1: Novas Armas

Armas Simples	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a Corpo - Leve						
Porrete	T$ 2	1d6	x2	—	Impacto	1
Ataque à Distância - Uma Mão						
Zarabatana	T$ 5	1d3	x2	Curto	Perfuração	1
Armas Marciais	**Preço**	**Dano**	**Crítico**	**Alcance**	**Tipo**	**Espaços**
Corpo a Corpo - Leve						
Neko-te	T$ 10	1d4	19	—	Corte	1
Corpo a Corpo - Uma Mão						
Gládio	T$ 12	1d6	19/x3	—	Perfuração	1
Corpo a Corpo - Duas Mãos						
Tetsubo	T$ 20	1d10	X2	—	Impacto	2
Armas de Fogo*	**Preço**	**Dano**	**Crítico**	**Alcance**	**Tipo**	**Espaços**
Ataque à Distância - Leve						
Traque	T$ 75	2d6	19/x3	Curto	Perfuração	1
Ataque à Distância - Duas Mãos						
Arcabuz	T$ 800	2d10	19/x3	Médio	Perfuração	2
Bacamarte	T$ 450	4d6	19/x3	Especial	Perfuração	2
Armas Exóticas	**Preço**	**Dano**	**Crítico**	**Alcance**	**Tipo**	**Espaços**
Corpo a Corpo - Uma Mão						
Açoite finntroll	T$ 30	1d8	x2	—	Corte	1
Espada vespa	T$ 75	2d4	18	—	Corte ou Perfuração	1
Pistola-punhal	T$300	**	**	**	Perfuração	1
Mordida do diabo	T$ 30	1d4	x2	—	Perfuração	1
Presa de serpente	T$ 1.000	1d8	17	—	Corte	1
Corpo a Corpo - Duas Mãos						
Lança de fogo	T$ 1.000	**	**	**	Perfuração	2
Ataque à Distância - Leve						
Shuriken	T$ 1	1d4	x2	Curto	Perfuração	0,5
Ataque à Distância - Uma Mão						
Arpão	T$ 30	1d10	x3	Curto	Perfuração	1

*Todas as armas de fogo usam balas (veja *Tormenta20*, p. 151) como munição.

**Veja descrição da arma.

Armaduras e Escudos

Armadura de Ossos. Os nezumi e outros povos são conhecidos por produzir estas armaduras sinistras. Combinando um aspecto assustador e energias negativas de ossadas, esta armadura fornece +1 em Intimidação e na CD de seus efeitos de medo (cumulativo com a melhoria macabra).

Armadura de Quitina. Feita com carapaças selecionadas de grandes insetos, esta armadura dos povos-trovão é mais leve que suas contrapartes metálicas. Embora seja uma armadura pesada, não reduz o deslocamento do usuário.

Escudo de Couro. Por sua leveza, este escudo é popular entre velocis e ubaneri. É feito com uma armação de madeira esticando uma membrana de couro (ou outro material flexível) e amarrado ao braço, impedindo o uso dessa mão. Contra ataques à distância, o bônus na Defesa do escudo aumenta em +2. Entretanto, ele é muito leve para ser usado como arma.

Veste de Teia de Aranha. Feita com teia de aranha gigante, esta veste é cinza-escura, maleável e silenciosa, mas também forte como aço. Fornece +5 em Furtividade, mas não pode receber a melhoria material especial.

Tabela 3-2: Novas Armaduras e Escudos

Armaduras Leves	Preço	Defesa	Penalidade	Espaços
Armadura de ossos	T$ 120	+3	-2	2
Veste de teia de aranha	T$ 3.000	+4	0	2
Armaduras Pesadas	**Preço**	**Defesa**	**Penalidade**	**Espaços**
Armadura de quitina	T$ 350	+7	-3	5
Escudos	**Preço**	**Defesa**	**Penalidade**	**Espaços**
Escudo de couro	T$ 3	+1	-1	1

Escudos de Couro

Armadura de Ossos

Veste de Teia de Aranha

Armadura de Quitina

ITENS GERAIS

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Caixa de Voz. Este complexo mecanismo tem 1d4 cargas: quando usa uma habilidade de bardo ou nobre com alcance curto ou médio, você pode gastar uma carga para aumentar seu alcance em um passo. Segredo de engenharia da Supremacia Purista, este item não pode ser fabricado, sendo encontrado apenas nos destroços de corcéis e carruagens de comando.

Corda de Teia. Feita de teia de aranha gigante, esta corda de 10m funciona como uma corda normal, mas é mais resistente. Arrebentá-la exige 5 pontos de dano de corte ou um teste de Força (CD 28).

Dente de Wisphago. Um dente de wisphago pode ser vestido como um amuleto. Quando faz um teste de resistência contra uma magia arcana, você pode gastar o amuleto para rolar novamente esse teste com um bônus de +2. Uma vez ativado, o amuleto se desfaz. Um dente de wisphago não pode ser fabricado.

Gema de Força. Parte de certos engenhos da Supremacia, esta gema tem 1d4 cargas. Empunhando a gema, você pode gastar uma ação padrão e uma carga para produzir um domo semelhante ao efeito básico da magia *Campo de Força*. Alternativamente, quando lança essa magia, você pode empulhá-lo e usar uma carga para reduzir seu custo em –2 PM. Encontrada nos destroços de corcéis e carruagens de comando, esta gema não pode ser fabricada.

VESTUÁRIO

Garra Feroz. Estas pinças de insetos gigantes, presas com tiras de couro, funcionam como uma manopla (*Tormenta20*, p. 159), mas seus benefícios também se aplicam a uma garra ou a uma arma natural de um personagem sob efeito de habilidades como Forma Selvagem.

Manto do Mantor. Este manto, feito a partir do couro de um mantor, oferece parte de sua furtividade. Na escuridão completa fornece camuflagem total, mesmo contra criaturas que vejam no escuro.

Manto Pesado. Estas vestes pesadas com um grande capuz oferecem proteção contra o sol e contra claridade em excesso. Você recebe imunidade a condição ofuscado e, mesmo durante o dia, não é considerado sob luz solar ou semelhante.

Sombreiro. Tipo de chapéu com abas muito largas, comum nas proximidades de Smokestone. Fornece resistência a efeitos de sentidos +2.

Traje Selako. Feito com couro de selako, este traje fornece parte das capacidades desses predadores. Você recebe +2 em testes de Atletismo para nadar e +3m em seu deslocamento de natação.

ESOTÉRICOS

Ankh Solar. Este item raro é encontrado em corpos embalsamados no Deserto da Perdição. Pode ser usado como arma leve simples corpo a corpo (dano 1d6, crítico 19, corte). Suas magias que tenham testes de resistência recebem o seguinte aprimoramento: +2 *PM*. Além do normal, criaturas que falham na resistência não podem recuperar PV por 1 rodada.

Tomo de Guerra. Quando lança uma magia de evocação, você recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos.

Tomo do Rancor. Suas magias de dano recebem o seguinte aprimoramento: +2 *PM*. Além do normal, quando lança uma magia de dano, ela causa +2d8+2 pontos de dano de corte, impacto ou perfuração, a sua escolha.

ALQUÍMICOS

PREPARADOS

Bálsamo de Drogadora. Produzido por curandeiras dos povos-trovão, este pote de cerâmica contém uma pasta gosmenta. Aplicá-la é uma ação completa e cura 4d6+4 PV.

Bomba de Fumaça. Saco de estopa com pavio, contendo uma pólvora especial que produz mais fumaça do que fogo. Segue as mesmas regras da bomba, mas, em vez de causar dano, emite uma nuvem de fumaça espessa com 6m de raio, que obscurece toda a visão e dura até o fim da cena. Criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total.

Elixir Quimérico. Beber este elixir é uma ação padrão; até o fim da cena, você ganha uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se já possui uma mordida, seu dano aumenta em um passo.

Éter Elemental. Extraído de elementais, este líquido viscoso tem cor e textura relacionados ao elemento de origem. Uma dose é suficiente para cobrir uma arma corpo a corpo ou 20 munições; aplicá-lo é uma ação padrão e faz a arma (ou as munições) causar +1d4 pontos de dano do tipo do dano elemental até o fim da cena. Múltiplas doses não são cumulativas.

Isca Putrefata. Frasco de restos mortais diluídos em uma solução macabra. Você pode gastar uma ação padrão para arremessar a isca em um local ou criatura em alcance médio. A isca se gruda ao alvo (Ref CD Des evita) e dura 1d6 rodadas. Durante esse tempo, cada morto-vivo não inteligente em alcance curto é atraído (Von CD Des evita), gastando todas as suas ações para se deslocar até a isca. Quando a alcança, fica fascinado ou, se a isca estiver presa a uma criatura, a ataca.

Lágrima Pétrea. Este líquido cristalino tem o poder de devolver criaturas à sua forma original. Você pode gastar uma ação padrão para aplicá-lo em uma criatura adjacente ou arremessá-lo em uma criatura em alcance curto; uma dose remove todos os efeitos de metamorfose (Ref CD Des evita).

Óleo de Baleia. Este antigo preparado é um destilado de gordura de baleia. Você pode usar uma ação padrão para aplicar o óleo em uma arma ou pacote de munições para ignorar penalidades de combate submerso com esse item até o fim da cena.

Óleo de Besouro. O líquido do terrível besouro-do-óleo pode ser usado em lampiões (dobro da duração e área de iluminação) e explosivos. Para usar um frasco, você precisa empunhá-lo, gastar uma ação de movimento para acender seu pavio e uma ação padrão para arremessá-lo em alcance curto. Criaturas a até 3m do ponto atingido sofrem 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD Des reduz o dano à metade e evita a condição).

Pó Azul. Saquinho de couro com pó feito a partir de uma planta exótica de Galrasia, capaz de absorver energia mágica ambiente. Inalar o pó é uma ação completa e recupera 2d4 PM.

Catalisadores

Corrosivo Mineral. Pasta mineral corrosiva produzida com ingredientes naturais. Aumenta os dados de dano de magias de ácido em uma categoria: d4 para d6, d6 para d8, d8 para d10 e d10 para d12 (máximo).

Gelo Extremo. Cristais minerais que eliminam todo o calor ao redor. Aumenta os dados de dano de magias de frio em uma categoria: d4 para d6, d6 para d8, d8 para d10 e d10 para d12 (máximo).

Pedaço de Língua. Glândulas que podem ser usadas como um catalisador que fornece +1 na CD dos testes de Fortitude para resistir a suas magias.

Raio Cristalizado. Eletricidade gerada por elementais e outros seres mágicos pode ser solidificada na forma de pequenos cristais. Aumenta os dados de dano de magias de eletricidade em uma categoria: d4 para d6, d6 para d8, d8 para d10 e d10 para d12 (máximo).

Venenos

Esporos de Cogumelo. Extraído de certos cogumelos e criaturas aparentadas, causa breve mas perigosa paralisia. *Inalação, vítima fica paralisada (lenta) por 1 rodada, depois imune a paralisia por este veneno pela cena.*

Peçonha Anciã. Veneno poderoso, extraído de serpes anciãs, capaz de afetar até criaturas imunes. *Contato, perde 3d12 PV por rodada durante 3 rodadas e ignora imunidade a venenos (perde 3d12 PV).*

Peçonha Irritante. Este veneno leve, produzido por diversas criaturas, tem efeito brando mas que não pode ser resistido. *Contato, perde 1d6 PV.*

Veneno Batráquio. Produzida a partir da saliva de sapos gigantes, esta gosma machuca e enjoa. *Contato, perde 1d12 PV e fica enjoado por 1 rodada (perde 1d6 PV).*

Alimentação

Algravia. Bebida alcoólica adocicada feita da seiva de feras-cactos. Você recebe +1 em perícias baseadas em Carisma, cumulativo com outros itens. Múltiplas doses são cumulativas entre si, mas intoxicantes; para cada dose além da primeira no mesmo dia, você deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 + 5 para cada dose anterior). Em caso de falha, você fica enjoado e perde todos os bônus de alimentação até o fim do dia.

Banquete de Canceronte. Um canceronte adulto é suficiente para produzir um pequeno banquete. Você recebe 1d4+1 dados de auxílio. Sempre que realizar um teste de perícia, você pode gastar 1d4 e adicionar o resultado como bônus no teste. Se o banquete for preparado por um personagem com o poder Mestre Cuca, os dados de auxílio se tornam d6. Este prato requer carne fresca de canceronte, sendo assim raramente encontrado longe de grandes cidades costeiras.

Coc-au-Triz. Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos poderosos, e esta guloseima reflete esse poder; é um ninho de fios de ovos assados e gratinados. Ao consumir, escolha uma habilidade com custo em PM. Seu custo diminui em –1 PM.

Cozido de Serpe. Quando cozida por várias horas em uma sopa específica, a carne da serpe fica livre de seu veneno natural. Diferente de outros alimentos, preparar este cozido é um teste estendido de Ofício (cozinheiro) com CD 20, que requer 3 sucessos antes de 3 falhas. Se preparado com sucesso, fornece+1 em todos os testes de perícia, cumulativo com outros itens. Se falhar, os ingredientes são consumidos e você é envenenado (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas; Fort CD 20 reduz para 1 rodada).

Tabela 3-3: Novos Itens Gerais

Item	Preço	Espaços
Alimentação		
Algravia	T$ 3	—
Banquete de canceronte	T$ 36	—
Coc-au-triz	T$ 54	—
Cozido de serpe	T$ 12	—
Gorlogg ensopado	T$ 6	—
Omelete monstruosa	T$ 3	—
Sashimi de kraken	T$ 60	—
Animais		
Bulette	T$ 500	—
Capivara	T$ 60	—
Corcel do deserto	T$ 150	—
Dromedário	T$ 75	—
Elefante	T$ 1.500	—
Hiena	T$ 220	—
Leão	T$ 800	—
Rinoceronte	T$ 600	—
Urso pardo	T$ 300	—
Equipamento de Aventura		
Caixa de voz	T$ 50	1
Corda de teia	T$ 100	1
Dente de wisphago	T$ 100	1
Esotéricos		
Ankh solar	T$ 450	1
Tomo de guerra	T$ 300	1
Tomo do rancor	T$ 750	1

Item	Preço	Espaços
Alquímicos - Preparados		
Bálsamo de drogadora	T$ 60	0,5
Bomba de fumaça	T$ 15	0,5
Elixir quimérico	T$ 120	0,5
Éter elemental	T$ 60	0,5
Isca putrefata	T$ 60	0,5
Lágrima pétrea	T$ 30	0,5
Óleo de baleia	T$ 30	0,5
Óleo de besouro	T$ 50	0,5
Pó azul	T$ 150	0,5
Alquímicos - Catalisadores		
Corrosivo mineral	T$ 150	0,5
Gelo extremo	T$ 150	0,5
Pedaço de língua	T$ 30	0,5
Raio cristalizado	T$ 150	0,5
Alquímicos - Venenos		
Esporos de cogumelo	T$ 75	0,5
Peçonha anciã	T$ 1.800	0,5
Peçonha irritante	T$ 10	0,5
Veneno batráquio	T$ 30	0,5
Vestuário		
Garra feroz	T$ 60	1
Manto do mantor	T$ 450	1
Manto pesado	T$ 10	1
Sombreiro	T$ 10	1
Traje selako	T$ 90	1

Gorlogg Ensopado. Criado nas cozinhas de Yuvalin por Rizzelena, chef élfica de grande talento, este é um ensopado altamente nutritivo. Em sua próxima noite de sono, você aumenta a sua recuperação de PV e PM em +1 por nível.

Omelete Monstruosa. Dizem que este prato foi inventado por aventureiros presos em uma caverna cheia de ovos. Desde então, tornou-se popular entre aqueles de baixa seletividade alimentar, ou muita coragem. É feita com ovos de qualquer praga monstruosa, mas variações mais refinadas usam ovos de corcel de Kally e outras feras dracônicas menores. Você recebe +2 em rolagens de dano e –2 em testes de perícias baseadas em Sabedoria, cumulativo com outros itens. Se feita com ovos de dragão, muda para +5 e –5. E garante que você será caçado por uma mamãe dragoa furiosa...

Sashimi de Kraken. Esta iguaria exótica foi criada pelos maiores chefs de Tamu-ra. Você recebe +2 em Diplomacia, cumulativo com outros itens, e 5 PM temporários. Dificilmente encontrada em cidades longe do mar.

ANIMAIS

Estes animais são raros, restritos a povos ou regiões específicas, mas podem ocasionalmente ser encontrados à venda. Todos são parceiros iniciantes.

Bulette. Temperamental e feroz, esta fera pode ser adquirida de mercadores na Grande Savana, no Deserto da Perdição ou em Doherimm — em outros lugares, atinge o dobro do preço. Pode ser usado como um parceiro montaria.

Capivara. Simpática, amistosa e dotada de longos e afiados dentes, a capivara é muito apreciada por ginetes Pequenos como hynne e goblins. Pode ser usado como um parceiro montaria por personagens Pequenos e Minúsculos.

Corcel do Deserto. Tipo de cavalo insetoide encontrado na Grande Savana e no Deserto da Perdição. Pode ser usado como um parceiro montaria.

Dromedário. Disponível em regiões áridas ou montanhosas, pode ser um parceiro montaria.

Elefante. Grande demais para ambientes urbanos, é empregado como animal de trabalho em áreas abertas, como fazendas e áreas de mineração. Pode ser usado como um parceiro montaria.

Hiena. Embora sejam mais comuns entre gnolls, hienas podem ocasionalmente ser domesticadas por outros povos. Uma hiena pode ser usada como um parceiro especial (veja p. 119) por personagens treinados em Adestramento, ou montaria por personagens Pequenos e Minúsculos.

Leão. Considerado símbolo de nobreza e força, o majestoso leão pode ser treinado para aceitar um cavaleiro, sendo usado como um parceiro montaria.

Rinoceronte. Eram animais de gado dos anões quando estes ainda viviam na superfície; hoje são selvagens e perigosos, de difícil domesticação. Podem ser usados como parceiros montaria, mas raramente são encontrados à venda.

Urso Pardo. Este robusto predador pode ser encontrado em várias regiões de Arton. Ainda que incomum, pode ser empregado como um parceiro montaria.

ITENS SUPERIORES

NOVAS MELHORIAS

Multifuncional (ferramenta ou vestuário). Esta melhoria só pode ser aplicada em um item que modifica uma perícia (fornecendo bônus ou reduzindo penalidade). Escolha outra perícia que usa o mesmo atributo-chave; o item passa a funcionar também para a segunda perícia escolhida (mas não se aplica a testes de ataque).

Penetrante (arma). A arma ignora 5 pontos da redução de dano. *Pré-requisito:* cruel.

MATERIAIS ESPECIAIS

CASCO DE MONSTRO

Os cascos protetores de certos monstros podem substituir aço e outros materiais rígidos, embora sejam mais frágeis; ao sofrer dano de impacto, um item mundano feito de casco de monstro sofre 1 ponto a mais por dado de dano.

Arma. Conta como uma arma primitiva para a magia *Armamento da Natureza* e efeitos semelhantes.

Armadura e Escudo. Têm sua penalidade de armadura diminuída em 1. Armaduras pesadas de casco permitem aplicar 1 ponto de Destreza na Defesa.

Esotérico. Quando lança uma magia, você recebe redução de dano 5 contra o próximo dano que sofrer até sua próxima rodada.

COURAÇA DE KAIJU

Ainda mais raro que couro dracônico, este material pode ser empregado para fabricar itens superiores de grande poder. Jamais encontrado à venda, sendo obtido apenas a partir de um kaiju abatido.

Arma (exige uma peça). O dano aumenta um passo. Além disso, quando faz um ataque, se o alvo usar um efeito que reduz o dano desse ataque (como Durão ou Escamas Supremas), você pode gastar 2 PM para ignorar o efeito. Isso não se aplica a RD.

Armadura e Escudo. *Armadura leve e escudo (exigem uma peça):* RD 10/mágico. *Armadura pesada (exige três peças):* RD 20/mágico.

Esotérico (exige uma peça). Quando lança uma magia que causa dano, você pode gastar 2 PM para ignorar efeitos dos alvos que reduzem o dano dessa magia, como Durão ou Evasão (exceto redução de dano e o efeito de passar no teste de resistência contra a magia).

COURO DE BULETTE

Este couro raramente é encontrado à venda; quando não é curtido e tratado logo após a extração, perde suas qualidades especiais.

Armadura. *Armadura leve (exige uma peça):* fornece deslocamento de escavação igual à metade de seu deslocamento normal e redução de ácido 5. *Armadura pesada (exige três peças):* como acima, mas a redução de ácido é 10.

Esotérico (exige uma peça). Quando lança uma magia de ácido que causa dano, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 nas rolagens de dano (mesmo em rodadas subsequentes).

Cristal de Sol

Utilizados pelos ursos das neves para armazenar calor, estes cristais perdem suas propriedades em algumas semanas quando não utilizados, tornando difícil encontrá-los à venda.

Arma (exige uma peça). Só pode ser aplicado a armas de corte ou perfuração. A arma causa +2 pontos de dano por fogo.

Armadura e Escudo (exige uma peça). Quando faz um teste de resistência contra um efeito de frio, você pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Esotérico (exige uma peça). Quando lança uma magia de fogo, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, criaturas que falhem em seu teste de resistência contra a magia ficam em chamas (se a magia já deixa a vítima em chamas, em vez disso o dano das chamas aumenta em +1d6 cumulativo).

Lanajuste

Também chamado de coral-de-ferro, é encontrado em paredões afiados banhados pelo mar em Khubar. Mais conhecido por seu uso em lâminas afiadas, o lanajuste também é empregado em outros itens.

Arma. Ataques com a arma ignoram penalidades por combate submerso. Além disso, pode ser utilizada por devotos do Oceano sem violar suas obrigações e restrições.

Armadura e Escudo. Fornece redução de corte: armaduras leves e escudos, redução 5; armaduras pesadas, redução 10.

Esotérico. Quando lança uma magia que causa dano de corte, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 na rolagem de dano.

Espada de Coral

Fabricada com uma técnica secreta mantida pela Irmandade dos Pescadores, uma espada de coral é uma cimitarra feita de lanajuste. Além dos benefícios do material especial, ela tem fio extremamente agudo; em um acerto crítico, deixa a vítima sangrando. Quando aplicado desta forma, este material especial custa +T$ 1.800 (em vez de T$ 600).

Pena de Kraken

Esse material vítreo extraído da concha interna de um kraken é extremamente afiado. Em seu estado bruto, é quebradiço e difícil de transportar sem equipamento adequado, sendo assim raramente encontrado à venda.

Arma (exige uma peça). Quando faz um acerto crítico, o dano aumenta dois passos (antes de ser multiplicado).

Armadura e Escudo. *Armadura leve e escudo (exigem uma peça):* quando uma criatura erra um ataque corpo a corpo contra você, perde 5 pontos de vida. *Armadura pesada (exige três peças):* quando uma criatura erra um ataque corpo a corpo contra você, perde 10 pontos de vida.

Esotérico (exige uma peça). Se o item fornece algum bônus numérico, ele aumenta em +1.

Prata

Embora seja muito maleável, a prata pode ser usada para revestir objetos e conceder propriedades quase mágicas. Por ser usada como revestimento, prata pode ser combinada com um segundo material especial (cada um contando como uma melhoria separada).

Arma. Causa +2 pontos de dano em espíritos e mortos-vivos e é considerada mágica para atacar essas criaturas.

Armadura e Escudo. Fornece redução de dano causado por espíritos e mortos-vivos: armaduras leves e escudos, RD 5; armaduras pesadas, RD 10.

Tabela 3-4: Novos Materiais Especiais

Material*	Arma	Armadura Leve	Armadura Pesada	Escudo	Esotérico
Casco de monstro	+T$ 750	+T$ 750	+ T$ 6.000	+T$ 750	+T$ 6.000
Lanajuste	+T$ 600	+T$ 1.500	+T$ 3.000	+T$ 1.500	+T$ 3.000
Prata	+T$ 600	+T$ 1.500	+T$ 3.000	+T$ 1.500	+ T$ 400

* Materiais não listados são raros e não são encontrados à venda.

Esotérico. Suas magias causam +2 pontos de dano em espíritos e mortos-vivos.

Quitina Razza

Cobiçada por caçadores de monstros, que a consideram um grande troféu, esta quitina raramente é encontrada à venda; a única forma de obter este material é abater um razza'kham.

Arma (exige uma peça). Sempre que rolar o resultado máximo em um dado do dano básico da arma, role um dado extra, repetindo o processo a cada resultado máximo.

Armadura e Escudo. *Armadura leve e escudo (exigem uma peça):* concede +2 em Percepção e seu bônus na Defesa aumenta em 1. *Armadura pesada (exigem três peças):* concede +5 em Percepção e seu bônus na Defesa aumenta em 2.

Esotérico (exige uma peça). Sempre que rolar o resultado máximo em um dado do dano básico da magia (sem contar aprimoramentos e outros efeitos), role um dado extra, repetindo o processo a cada resultado máximo.

Recursos Naturais

Certas criaturas, como dragões, elementais e monstros peçonhentos, fornecem recursos específicos como parte de seus tesouros. Entretanto, existem outros materiais de grande utilidade que podem ser extraídos de ameaças. Esta seção apresenta regras opcionais para mestres que desejam usar esse tipo de tesouro em suas aventuras.

Recursos naturais podem ser incluídos em qualquer criatura que já não possua um recurso especial, e podem complementar seu tesouro normal ou substituí-lo (a critério do mestre). Para usar um desses recursos, escolha um tipo apropriado à criatura em questão. Alternativamente, você pode rolar na linha referente ao tipo da criatura na **Tabela 3-5: Recursos Naturais**. A quantidade de recursos fornecida depende do tamanho da criatura; criaturas Pequenas e Médias fornecem 1 unidade do recurso, criaturas Grandes e Enormes fornecem 2 unidades e criaturas Colossais fornecem 5 unidades. Criaturas Minúsculas são muito pequenas para produzir recursos. Embora seja possível extrair recursos de criaturas inteligentes, isso pode ser considerado um tabu, um crime ou simplesmente um ato hediondo, dependendo de onde os aventureiros estiverem.

Recursos naturais são extraídos como recursos especiais; exigem uma hora de trabalho e um sucesso em um teste de Sobrevivência ou de um Ofício relacionado ao recurso, com CD 15 + ND da criatura. Em caso de falha, os recursos são estragados.

Tipos de Recursos

A variedade de recursos existentes em Arton é tão vasta quanto sua fauna. A seguir são descritos os mais comuns, mas você pode expandir esta lista conforme adequado à sua campanha. Use os recursos descritos aqui e nas fichas de ameaças como base para suas ideias.

A descrição de cada recurso indica seus usos. Para recursos que podem ser empregados como matéria-prima, seu valor, bem como o grau de qualidade dos itens que podem ser fabricados com ele, depende do patamar da ameaça da qual foi extraído.

Carapaça. Diversos tipos de carapaças servem como matéria-prima para couraças, lorigas segmentadas, meias armaduras, armaduras completas e escudos pesados. Esses itens contam como itens naturais para devotos de Allihanna, mas são mais frágeis que metal; cada vez que você sofre um acerto crítico, há 10% (1 em 1d10) de chance de que o item seja destruído. Um item mágico ou feito inteiramente de peças de uma criatura lenda não sofre esse efeito.

Tabela 3-5: Recursos Naturais

Tipo de Criatura (1d6)	Carapaça	Couro	Fonte	Ingrediente	Mantimento	Osso	Sucata
Animal	1	2-3	—	—	4-5	6	—
Construto	1-2	—	3	—	—	—	6
Espírito*	—	—	1-3	4-6	—	—	—
Humanoide	1	2	3	—	4	5-6	—
Monstro	1	2	3	4	5	6	—
Morto-vivo	1	—	2-3	—	—	4-6	—

* Use essa linha para criaturas incorpóreas de qualquer tipo.

Tabela 3-6: Tipos de Recursos Naturais

Patamar da Ameaça	Valor/Qualidade
Iniciante	T$ 20 para itens normais
Veterano	T$ 100 para itens superiores
Campeão	T$ 500 para itens mágicos
Lenda	T$ 2.500 para itens mágicos

Couro. Serve como matéria-prima para armaduras acolchoadas, armaduras de couro, gibões de peles e escudos leves. Ao fabricar uma versão mágica desses itens, você pode gastar 10 peças de couro de lendas para reduzir o custo do item em –1 PM.

Fonte. Das penas de uma fênix às presas de um vampiro, várias criaturas carregam uma fagulha mística que pode ser usada como matéria-prima de itens esotéricos. Além disso, ao fabricar um acessório mágico, você pode gastar 10 fontes de lendas para reduzir o custo do item em –1 PM.

Ingrediente. Diversas criaturas produzem substâncias que podem ser empregadas como ingredientes para itens alquímicos e poções mágicas, independente de seu patamar.

Mantimento. Carne, leite, ovos e outros materiais podem ser usados como alimentos. Cada porção alimenta quatro pessoas; mantimentos de uma criatura iniciante contam como uma refeição comum, de uma criatura veterana ou campeã contam como um prato especial (determinado pelo mestre) e de uma criatura lenda contam como dois pratos especiais (com efeitos cumulativos).

Osso. Ossos das mais variadas partes de criaturas servem como matéria-prima de armas. Peças de patamar veterano também podem ser usadas nas melhorias espinhoso ou macabro. Além disso, ao fabricar uma *maça do terror* ou um item *tumular* ou *assustador*, você pode pode gastar 10 peças de osso de lendas para reduzir o custo do item em –1 PM.

Sucata. Partes de golens e outras criaturas artificiais servem como matéria-prima de engenhocas e itens de metal. Além disso, quando fabrica uma engenhoca, você pode gastar uma peça de sucata para receber um bônus no teste de Ofício (cumulativo com bônus de outros itens), conforme o patamar da criatura: veterano, +2; campeão, +5; lenda, +10.

Novos Itens Mágicos

Chifre de Unicórnio

Um *chifre de unicórnio* é um poderoso item mágico de cura. Se estiver empunhando o chifre, você pode lançar *Curar Ferimentos* e *Purificação*; caso já conheça essas magias, seu custo diminui em –1 PM, cumulativo com outras reduções. Ele também pode ser usado para lançar a magia *Segunda Chance*, mas perde todos os poderes após isso. Por fim, ele pode ser empunhado como uma *espada curta formidável*.

Mesmo sem seus poderes, o chifre pode ser transformado em 12 doses de pó de chifre, um poderoso ingrediente para preparados e poções. Misturar uma dose desse pó aos ingredientes de um preparado ou poção aumenta cada dado de cura do efeito do item em dois passos (até um máximo de d12).

Ainda que o simples ato de portar um *chifre de unicórnio* não seja necessariamente maligno, muitos devotos, sobretudo de Allihanna e Marah, poderão questionar a origem do chifre. *Chifres de unicórnio* não podem ser fabricados, e são obtidos apenas de um unicórnio morto. *Acessório maior, preço T$ 120.000.*

Fragmento de Filactério

Mesmo após a destruição do filactério de um lich, uma parte do poder mágico da criatura pode permanecer, geralmente em seu maior fragmento. Um *fragmento de filactério* conta como uma costela de lich poderosa que fornece +20 PM (somente após um dia de uso). Um fragmento só pode ser obtido de um filactério estilhaçado e não pode ser fabricado. *Acessório maior, preço T$ 90.000.*

Grilhão de Descrença

Esta armadura completa reforçada e selada contém uma forte maldição divina: uma vez vestida, não pode ser retirada. Qualquer criatura que chegue a 0 PV vestindo esta armadura não pode ser ressuscitada e se torna um guerreiro perpétuo (veja p. 139). Se de alguma forma a maldição for removida (como por dissipar o item ou quebrar a maldição), ela se transforma numa *armadura completa reforçada e selada* com um encanto aleatório (veja *Tormenta20*, p. 338). Uma armadura *grilhão de descrença* não pode ser fabricada e é encontrada apenas em guerreiros perpétuos. *Armadura específica menor, preço T$ 24.000.*

PILÃO CONSPURCADO

Este pequeno pilão de madeira de aparência sinistra é decorado com símbolos místicos entalhados e fragmentos de ossos encravados. Conta como uma costela de lich. Além dos benefícios desse esotérico, o custo de suas magias de encantamento e necromancia lançadas pela varinha diminui em –1 PM e a CD para resistir a elas aumenta em +2. *Acessório médio, preço T$ 21.000.*

PISTOLA DEMONÍACA

Esta *pistola ameaçadora formidável e profana* não pode ser fabricada por nenhum meio conhecido por mortais e só pode ser obtida através de um pacto com um demônio da pólvora (veja p. 255). Uma *pistola demoníaca* está sempre carregada e não precisa de munição. Uma vez por dia, em um momento escolhido pelo mestre (ou na primeira ocasião em que houver outras pessoas próximas), o portador da arma é atingido pelo impulso homicida de disparar contra uma criatura inteligente aleatória à vista (incluindo aliados). O portador pode resistir a esse impulso por este dia passando em um teste de Vontade (CD 25). Qualquer medida para evitar acidentes (manter a pistola guardada, descarregada ou mesmo trancada e fora de alcance) fracassa automaticamente; quando o portador cede ao impulso assassino, a arma surge magicamente em suas mãos. Caso o portador da pistola seja morto, a arma desaparece. *Arma específica média, preço T$ 72.250.*

UYZRRAK DA'UKTHRA

Este *machado de guerra magnífico aumentado atroz de adamante* é marcado com escrita goblinoide em sua lâmina e aparenta já ter visto inúmeras batalhas. Quando empunhado por um duyshidakk, causa +2d8 pontos de dano contra qualquer criatura não duyshidakk e recebe um encanto adicional, conforme o elemento do círculo intermediário do Akzath mais próximo do portador: Luz, *Sagrado*; Nós, *Piedoso*; Dentro, *Defensor*; Estagnação, *Excruciante*; Trevas, *Profano*; Fora, *Arremesso*; Eles, *Dilacerante*; Movimento, *Energético*. A critério do mestre, se o portador do machado se tornar mais próximo de outro elemento, o encanto muda de acordo. *Arma específica média, preço T$ 78.050.*

NOVOS ARTEFATOS

AMULETO DO ABUTRE

Este pingente de ouro em formato de abutre é um poderoso amuleto arcano, cuja origem sombria é cercada de mistério. Sabe-se que ele surgiu na mesma época em que Ferren Asloth realizou seu famigerado ritual e que é um dos mais poderosos itens do Arquilich Ferren Asloth. Capaz de conceder habilidades arcanas incríveis fornece ao usuário +50 PM (somente após um dia de uso), aumenta em +5 a CD para resistir a suas magias arcanas e permite utilizar a habilidade Conhecimento Sequestrado (CD Int, veja p. 294).

Tamanho poder, entretanto, não passa de uma armadilha. Em sua obsessão pela vida eterna, Ferren aprisionou uma pequena parte de sua essência neste amuleto, fazendo com que ele funcione como um segundo filactério. No início de cada dia em que estiver usando o amuleto, o portador deve fazer um teste de Vontade (CD 20 + 1 por dia adicional). Se falhar, começa a ter pensamentos cruéis, que o incentivam a buscar mais poder a qualquer custo. Se falhar uma segunda vez, torna-se dependente do amuleto e não consegue mais removê-lo por vontade própria (e fica agressivo caso outra pessoa tente fazê-lo). Por fim, se falhar uma terceira vez, sua alma é destruída. Quando isso acontecer, se Ferren estiver destruído, o fragmento de sua alma armazenado no amuleto se apossa do corpo do portador, trazendo o Arquilich de volta à existência. O portador passa automaticamente no teste de Vontade sempre que tiver matado um conjurador arcano no dia anterior.

ROMPEDOR DA REALIDADE

Este artefato lefeu é um *machado de guerra gigante atroz pungente anticriatura (não lefeu) magnífico de matéria vermelha*. Ataques com ele ignoram redução de dano, fortificação e imunidade a acertos críticos. Além disso, seus golpes distorcem a vítima: uma criatura atingida pela arma perde 1 ponto cumulativo de um atributo aleatório permanentemente (Fort CD For evita). Um não lefeu que empunhe o *Rompedor* fica debilitado até o fim da cena.

Lancinante Revisado

Em algumas campanhas, o encanto *lancinante* (*Tormenta20*, p. 336) pode gerar valores de dano bastante elevados. Se quiser limitar esses valores, particularmente para campanhas mais desafiadoras, use a seguinte versão opcional desse encanto.

Lancinante. A arma inflige ferimentos mortais. Quando faz um acerto crítico, o bônus em dano fornecido pelo encanto *dilacerante* também é multiplicado. Por exemplo, um *machado de batalha lancinante* causa +30 pontos de dano em um acerto crítico. *Pré-requisito: dilacerante.*

NOVAS MAGIAS

AÇOITE FLAMEJANTE

ARCANA 1 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** açoite de chamas criado em sua mão (veja texto); **Duração:** sustentada; **Resistência:** Reflexos reduz parcial.

Um açoite de fogo surge em uma de suas mãos com a qual possa empunhar uma arma (essa mão fica ocupada pela duração da magia). Você pode usar uma ação padrão para causar 2d6 pontos de dano de fogo com o açoite em uma criatura em alcance curto e deixá-la em chamas e enredada enquanto estiver em chamas dessa forma. Passar na resistência reduz o dano à metade e evita as chamas.

+2 PM: muda a execução para movimento.

+2 PM: muda o dano para 4d6. Requer 2° círculo.

+5 PM: muda o dano para 6d6. Requer 3° círculo.

DARDO GÉLIDO

ARCANA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um dardo de gelo contra o alvo, que sofre 2d6 pontos de dano de frio e fica lento por 1 rodada. Passar no teste de resistência reduz o dano à metade e evita a condição.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1 (total de alvos limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

INVOCAR FAGULHA ELEMENTAL

ARCANA 2 (CONVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** familiar elemental; **Duração:** sustentada.

Você transforma uma porção de um elemento inerte em uma criatura elemental Pequena do tipo do elemento alvo. Por exemplo, lançar esta magia em um copo de água cria um elemental da água. Você pode criar elementais do ar, da água, do fogo e da terra com esta magia. O elemental obedece a todos os seus comandos e funciona como um familiar comum (veja Familiares, em *Tormenta20*, p. 38) ou elemental (veja Elementais). O elemental auxilia apenas você e não conta em seu limite de parceiros.

+1 PM: além do normal, o elemental fornece redução 10 contra o dano correspondente a seu tipo.

+2 PM: em vez do normal, o elemental recebe a habilidade de dois familiares, um comum e um elemental.

JATO CORROSIVO

ARCANA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** linha de 9m; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você dispara um jato, que causa 2d6 pontos de dano de ácido às criaturas na área. Contra construtos e objetos soltos, a magia causa +1 ponto de dano por dado.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+1 PM: muda a resistência para Reflexos parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica vulnerável.

KATANA CELESTIAL

DIVINA 5 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** linha de 60m ou duas linhas de 30m; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Um golpe vindo dos céus risca o campo de batalha. Se escolher duas linhas, cada uma deve seguir em uma direção diferente, criando um corte em "V". Criaturas na área sofrem 12d8 pontos de dano de luz (ou 12d12, se forem mortos-vivos) e ficam cegas e surdas até o fim da cena (Reflexos reduz à metade e evita as condições).

+3 PM: aumenta o dano em +2d8 (ou +2d12 contra mortos-vivos).

+6 PM: muda a área para uma linha de 120m ou quatro linhas de 30m em direções opostas, formando um "X".

MOMENTO DE TORMENTA

UNIVERSAL 2 (CONVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Área:** cubo de 30m; **Duração:** sustentada; **Resistência:** veja texto.

Uma nuvem rubra surge acima do conjurador. Uma vez por turno, você pode gastar uma ação de movimento para fazer a nuvem manifestar um dos fenômenos a seguir.

Chuva ácida. Gotas corrosivas causam 6d4 pontos de dano de ácido em todas as criaturas na área.

Neblina venenosa. Uma neblina faz com que todas as criaturas na área percam 2d12 PV por veneno (Fortitude evita).

Raios escarlates. Até 6 inimigos aleatórios na área sofrem 6d8 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).

Pesadelos reais. Cada criatura na área sofre 4d6 pontos de dano psíquico e perde 1d4 PM (Vontade reduz o dano à metade e evita a perda de PM).

Esta magia só pode ser aprendida e lançada por conjuradores que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é proibida e seu uso é permitido apenas em áreas controladas na Academia Arcana e outros lugares restritos, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é um crime enquadrado na décima-primeira infração do Vigintílogo.

+3 PM: aumenta o dano em +1 dado do mesmo tipo.

+5 PM: além do normal, criaturas na área ficam alquebradas enquanto permanecerem na área.

+5 PM (Apenas Devotos de Aharadak): muda a área para círculo de 1km de raio.

Transformação em Dragão

Arcana 4 (Transmutação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Esta magia invoca o poder de um dragão, causando mutações no conjurador que o tornam semelhante a uma criatura dracônica. Você recebe +2 em Força, Constituição, Inteligência e Carisma (esse aumento não oferece PV, PM ou perícias adicionais), +5 na Defesa e redução 30 contra o elemento do sopro do dragão cujo componente material você usou. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação padrão para exalar um sopro que causa 8d6+8 pontos de dano do elemento correspondente em um cone de 9m (Reflexos reduz à metade). *Componente Material:* uma peça de couro de dragão ou uma escama de dragão no valor de T$ 1.000.

+2 PM: aumenta o dano do sopro em +1d6+1.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+6 PM: além do normal, asas de couro brotam de suas costas. Você recebe deslocamento de voo 18m.

+3 PM: você recebe uma arma natural de mordida (1d6, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se já possuir uma mordida, em vez disso seu dano aumenta em dois passos.

+3 PM: o bônus em atributos se torna +4.

Conjurar Mortos-Vivos: Novos Aprimoramentos

A critério do mestre, a magia *Conjurar Mortos-vivos* pode ser usada para invocar outros tipos de mortos-vivos, usando os aprimoramentos descritos a seguir.

+2 PM (Apenas Arcanos): em vez de esqueletos, conjura soterrados. Requer 3° círculo.

Soterrado: como esqueletos, mas causam dano de frio. Além disso, criaturas atingidas por um soterrado devem passar num teste de Fortitude ou ficam enredadas por 1 rodada.

+3 PM: em vez de esqueletos, conjura fúrias de Tauron. Requer 3° círculo.

Fúria de Tauron: como esqueletos, mas têm tamanho Pequeno, deslocamento de voo 12m, a habilidade incorpóreo, Des 5, Defesa 18 e causam 1d6 pontos de dano de trevas mais 1d6 pontos de dano de fogo. Além disso, criaturas vivas atingidas ficam desprevenidas por 1 rodada e em chamas (Fort CD igual à da magia evita).

+3 PM (Apenas Devotos de Arsenal): em vez de esqueletos, conjura guerreiros perpétuos. Requer 3° círculo.

Guerreiro Perpétuo: como esqueletos, mas têm For 5, Des 4, Defesa 33, a habilidade incorpóreo e causam 3d6 pontos de dano de impacto duas vezes por ação.

+3 PM (Apenas Devotos de Sszzaas): em vez de esqueletos, conjura zumbis peçonha. Requer 3° círculo.

Zumbi Peçonha: como esqueletos, mas têm For 3, Des 1, Defesa 25 e causam 1d8+1 pontos de dano de trevas mais perda de 2d6 PV por veneno. Além disso, criaturas atingidas por um zumbi peçonha ficam atordoadas por 1 rodada (apenas uma vez por cena) e depois fracas (Fort reduz para fracas por 1 rodada).

Apêndice A: Raças e Parceiros

Arton é um lugar de oportunidades, onde qualquer um com coragem e determinação suficientes pode se tornar um aventureiro. Assim, não é de espantar que mesmo povos isolados, ou que tradicionalmente não se envolvem nos grandes eventos do mundo, possam dar origem a valorosos heróis ou perigosos vilões. Para representar essa diversidade, várias ameaças descritas neste livro podem ser usadas como personagens jogadores ou parceiros dos aventureiros. Estas criaturas são listadas nas **Tabelas A-1** e **A-2.**

Parceiros Especiais. Um parceiro especial fornece os benefícios listados em sua descrição, mas conta como o tipo indicado para habilidades que fornecem um parceiro desse tipo. Por exemplo, uma hiena (um parceiro especial perseguidor) pode ser escolhida por um personagem com o poder Companheiro Animal (que permite escolher um parceiro perseguidor). Alguns parceiros possuem mais de um tipo; nesse caso, seu tipo é definido quando ele é criado e não pode ser alterado posteriormente.

Natação e Parceiros. Exceto quando indicado em sua descrição, parceiros que fornecem deslocamento de natação não permitem ao personagem falar ou respirar debaixo d'água nem anulam as penalidades padrão por estar submerso.

Novo Tipo de Parceiro: Besta de Carga

Uma criatura capaz de carregar peso, como um boi, burro ou mula. *Iniciante*: pode carregar 10 espaços de itens. *Veterano*: pode carregar 15 espaços. *Mestre*: pode carregar 20 espaços de itens.

Tabela A-1: Raças para Personagens

Raça	Modificadores de Atributos	Página
Bugbear	For +2, Des +1, Car –1	79
Centauro	Sab +2, For +1, Int –1	105
Ceratops	Con +2, For +1, Des –1, Int –1	265
Elfo-do-mar	Des +2, Con +1, Int –1	316
Finntroll	Int +2, Con +1, For –1	339
Gnoll	Con +2, Sab +1, Int –1	115
Golem	For +1, Car –1, mais especial	134
Harpia	Des +2, Car +1, Int –1	201
Hobgoblin	Con +2, Des +1, Car –1	84
Kallyanach	+2 em um atributo *ou* +1 em dois atributos	151
Kaijin	For +2, Con +1, Car –2	157
Kappa	Des +2, Con +1, Car –1	158
Kobolds	Des +2, For –1	182
Mashin	For +1, Car –1, mais especial	160
Meio-orc	For +2, +1 em outro atributo (exceto Car)	31
Minauro	For +1, +1 em dois atributos	175
Moreau	+1 no atributo da herança, +1 em dois atributos	303
Nagah	For +1, Des +1, Con +1 (macho), Int +1, Sab +1, Car +1 (fêmea)	333
Nezumi	Con +2, Des +1 Int –1	162
Ogro	For +3, Con +2, Int –1, Car –1	40
Orc	For +2, Con +1, Int –1	33
Pteros	Sab +2, Des +1, Int –1	267
Soterrado	+1 em três atributos diferentes (exceto Con), Con –1	354
Tabrachi	Con +2, For +1, Car –1	37
Tengu	Des +2, Int +1	164
Trog anão	Con +2, For +1, Des –1, Int –1	39
Velocis	Des +2, Sab +1, Int –1	268
Voracis	Des +2, Con +1, Int –1	270
Yidishan	+1 em três atributos diferentes (exceto Car), Car –2	300

Tabela A-2: Parceiros

Criatura	Tipo	Página
Aquin'ne	Familiar	88
Asa-assassina	Especial (assassino) ou familiar	198
Baleote	Montaria (Grande)	210
Bogum	Especial (companheiro animal)	190
Brontotério	Montaria (Enorme)	219
Búfalo-de-guerra	Montaria (Grande)	296
Bulette	Montaria (Grande)	102
Cão de Kally	Especial (fortão)	179
Capivara	Montaria (Média)	211
Carcaju	Especial (fortão)	348
Cavalo de Namalkah	Montaria (Grande)	213
Cavalo esqueleto	Montaria (Grande)	229
Cavalo glacial	Montaria (Grande)	213
Chibi-kabuto	Familiar	154
Cocatriz	Especial (adepto)	199
Cocatriz-real	Montaria (Grande)	200
Corcel de comando	Montaria (Grande)	277
Corcel de Kally	Montaria (Grande)	147
Corcel do deserto	Montaria (Grande)	214
Dai-kabuto	Montaria (Grande)	155
Dragão filhote	Familiar	66
Dragão jovem	Montaria (Grande)	67
Dromedário	Montaria (Grande)	215
Deinonico	Montaria (Média)	244
Elefante	Montaria (Enorme)	216
Elemental do veneno	Especial (assassino)	328
Escudeiro	Especial (fortão)	191
Estirge	Familiar	107
Fofo	Especial (guardião)	192
Gambá	Especial (vigilante)	192
Galhada fêmea/ macho	Montaria (Grande)	246
Gorlogg normal/alfa	Montaria (Grande)	216
Hiena	Especial (perseguidor) ou montaria (Médio)	119
Hienodonte	Montaria (Grande)	120
Hipossauro	Montaria (Grande)	297
Homúnculo	Especial (ajudante) ou familiar	193
Kill'bone	Especial (perseguidor)	194
Ko-kabuto	Especial (guardião) ou montaria (Pequeno)	154
Kobold	Especial (combatente)	181
Leão	Montaria (Grande)	217
Malafex	Especial (ajudante)	197
Mamute	Montaria (Enorme)	350
Pakk	Familiar	94
Pantera	Especial (assassino)	218
Perdigueiro troll	Especial (perseguidor)	343
Platan	Montaria (Médio)	322
Rinoceronte	Montaria (Grande)	219
Rinoceronte lanoso	Montaria (Grande)	219
Sapo atroz	Montaria (Grande)	35
Selako	Montaria (Grande)	322
Stagh	Familiar	354
Tatu-montanha	Montaria (Enorme)	220
Tentacute	Especial (vigilante) ou familiar	194
Terrier	Familiar	96
Tigre	Montaria (Grande)	218
T'peel	Familiar	91
Trobo	Besta de carga ou montaria (Grande)	220
Troll montaria	Montaria (Grande)	345
Tumarkhân	Montaria (Enorme)	221
Tuntram	Montaria (Enorme)	249
Unicórnio	Montaria (Grande)	226
Urso das cavernas	Montaria (Enorme)	223
Urso das neves	Montaria (Grande)	354
Urso panda	Montaria (Médio)	223
Urso pardo	Montaria (Grande)	223
Verilêmur	Especial (vigilante)	196
Warg	Montaria (Grande)	224

APÊNDICE B: CRIATURAS POR ORDEM ALFABÉTICA

A

Acólito de Kally 146
Afogado 253
Água-viva 319
Água-viva gigante 319
Aka oni 163
Alma acorrentada 18
Alto clérigo de Kally 146
Alto sacerdote de Hyninn . 47
Alto sacerdote finntroll . . 347
Alzeras 284
Aquin'ne 89
Arcanista finntroll 338
Arcano de guerra adepto . . 274
Arcano de guerra veterano . 275
Armeiro de Tenebra clérigo 254
Armeiro de Tenebra devoto 253
Armento de burafontes . . 243
Arqueiro escravo 168
Arquibruxo da Tormenta . . 20
Arquilich Ferren Asloth . . 294
Árvore-matilha 242
Asa-assassina 198
Aspecto de Aharadak 54
Avatar de Aharadak 62
Avatar de Kallyadranoch . 153

B

Baleote 211
Bandido comum 43
Bandido ligeiro 43
Bandido selvagem 43
Bando de deinonicos 245
Bando de pamgras 98
Bando pirata 259
Ber-baram 95
Bispo de guerra 141
Bispo do Forte Sagrado . . 371
Bogum 190
Brawar 208
Brontotério 219
Bruxa goblin 79
Bruxo da Tormenta 20
Búfalo de guerra 297
Búfalo paladino de Bullton . 302
Bugbear guarda-costas 79
Bugbear sentinela 79
Bulette 103
Burafonte 243
Burodron (lefeu) 26

C

Caçador de impuros 276
Canceronte 315
Canceronte de guerra . . . 315
Cão de Kally 179
Capanga 43
Capanga minotauro 44
Capelão de guerra 141
Capitão afogado 253
Capitão da Frota Áurea . . 260
Capitão do Conclave Pirata 259
Capitão pirata 259
Capivara 211
Carcaju 348
Cardume de aquin'ne . . . 389
Cardume de selakos 323
Carniçal 229
Carrasco de Lena 104
Carruagem de comando . . 278
Cavaleiro de Kally 144
Cavaleiro finntroll 345
Cavalo de carga 212
Cavalo de guerra 212
Cavalo de montaria 212
Cavalo de Namalkah 213
Cavalo esqueleto 229
Cavalo glacial 214
Cemitério vivo 286
Centauro chefe 105
Centauro xamã de Megalokk 105
Centurião 170
Centurião de elite 170
Ceratops chefe da tribo . . 265
Ceratops guerreiro 264
Cerianthar 307
Chacal zumbi 287
Chapéu-preto 262
Chefe bandido 45
Chefe de gangue 45
Chefe de quadrilha 45
Chibi-kabuto 154
Clérigo de Kally 146
Cocatriz 199
Cocatriz-real 200
Coletor de Arsenal 137
Companhia blindada de elite 281
Concílio forjador 138
Corcel de comando 277
Corcel de Kally 148
Corcel do deserto 215
Corgann 89
Coruja druida 302
Cultista de Sszzaas 327

D

Dai-kabuto 155
Daitengu 164
Dançarino de guerra 279
Dançarino de guerra veterano 279
Decúria 173
Defeituoso 340
Deinonico 244
Dejeto vivo 386
Demônio da pólvora 255
Devoto de Hyninn manhoso 47
Devoto de Hyninn simão . . 47
Devoto de Hyninn velhaco 48
Dracomante 149
Dracomante superior 149
Dragão adulto da tirania . . 68
Dragão adulto dos segredos 69
Dragão bicéfalo 74
Dragão celestial adulto . . 166
Dragão celestial jovem . . . 165
Dragão celestial venerável 166
Dragão feral 72
Dragão filhote do bosque . . 64
Dragão filhote dos rios . . . 64
Dragão jovem da proteção . 66
Dragão jovem do ocaso . . . 66
Dragão venerável da equidade 71
Dragão venerável dos recifes 71
Dromedário 215
Duplo 50

E

Elefante 216
Elemental corrompido . . . 101
Elemental do veneno grande 329
Elemental do veneno médio 328
Elemental do veneno pequeno 328
Elfo-do-mar chefe 316
Elfo-do-mar druida 317
Elfo-do-mar pescador . . . 316
Enguia Rainha 317
Ente 106
Enxame de águas-vivas . . 319
Enxame de gali-gali 247
Enxame de estirges 108
Enxame infernal 22
Enxame larval 180
Escudeiro 191
Esmagador coletivo 22
Espada-da-floresta 246
Estirge 107
Estouro de fúrias de Tauron 171
Ezzayn (lefeu) 27

F

Fanático lefou 55
Fantasma 232
Fantasma ancestral 232
Fera-líder 109
Fera-mãe 109
Fera-vassalo 108
Finntroll caçador 342
Finntroll feitor 342
Finntroll senhor de estábulo 342
Fofo 192
Forjador litúrgico 137
Fúria de Tauron 170

G

Galhada fêmea 246
Galhada macho 246
Gali-gali 247
Gambá 192
Gangue Goblin 80
Gárgula 125
Gárgula assassina 125
Garra-zumbi 234
Garra-zumbi enxame 234
Garra-zumbi gigante 234
Garra-zumbi ogro 234
Gatuno 49
Gatuno mestre 49
Gatzvalith 29
Gigante esqueleto 230
Gladiador táurico 172
Glooop 202
Glop 201
Gnoll caçador de cabeças . 114
Gnoll capanga 115
Gnoll filibusteiro 116
Gnoll líder de alcateia . . . 117
Gnoll saqueador 116
Gnoll Vuul'rak 122
Gnoll xamã de Allihanna . 118
Gnoll xamã de Marah . . . 119
Gnoll xamã de Megalokk . 119
Goblin de ferro 82
Goblin de ferro mark II . . . 83
Goblin de sombreiro 256
Goblin-bomba 82
Golem de barro 126
Golem de bronze 127
Golem de carne 127
Golem de espelhos 128
Golem de ferro 130
Golem de ferro superior . 130
Golem de matéria vermelha 131
Golem de Nor enorme . . . 349
Golem de Nor grande . . . 349
Golem de Nor médio 349
Golem de pedra 132
Górgona 329
Górgona matriarca 330
Gorlogg 217
Gorlogg alfa 217
Governador corrupto 177
Grande battham 248
Grande tachygloss 308
Guerreiro perpétuo 139

H

Hallus'tir 94
Harpia saqueadora 200
Hidra esqueleto 231
Hiena 120
Hiena rainha 120
Hienodonte 120
Hippossauro 297
Hobgoblin atirador 84
Hobgoblin comandante tático 85
Hobgoblin gladiador 85
Homem-piranha 257
Homem-piranha capitão . . 257
Homem-piranha imediato . 257
Homúnculo 193
Horda de ko-kabuto 155
Horda de otyughs 299
Horda goblin 81
Horda mycotann 341
Hurobakk (lefeu) 25
Hynne dormente 332

I

Imediato 259
Infecto 23
Iniciada de Sszzaas 326
Iniciado da agonia 52
Instrumento divino 133
Irukanjin 319

J

Jagunço 43

K

Kaijin bruto 157
Kaijin capanga 156
Kaijin ninja 157
Kaiju 313
Kallyanach bárbaro 150
Kallyanach morte glacial . 150
Kappa brigão 159
Kappa yokozuna 159
Keylor 353
Kill'bone 194
Kishin 140
Kishinauros 142
Kobold bruto 184
Kobold explosivo 185
Kobold patrulheiro 181
Kobold veterano 181
Kobold xamã 186
Kobold-mãe 187
Ko-kabuto 154
Kraken 325

L

Lacedon 229
Lagarto perseguidor 110
Leão 218
Legionário 173
Legionário insano 174
Lich 291
Lich de Aslothia 292
Líder fanático lefou 55
Líder goblin de sombreiro . 256
Líder mercenário de Aslothia 288
Líder pistoleiro 260
Lívido 235
Lobo do mar 263
Lyuba 351

M

Malafex 197
Mamãe glop 202
Mamute 350
Mamute esqueleto 230
Mantícora 298
Mantícora primal 298
Mantor 203
Mashin monge 160
Mashin samurai 160
Matrona gnoll 121
Mega-selako 323
Meio-orc bandoleiro 31
Meio-orc capanga 31
Meio-orc chefe 31
Mercenário de Aslothia . . 288
Mímico 204
Minauro arcanista 175
Minauro ladino 175
Minotauro chefe da Manada 352
Minotauro da Manada . . . 352
Morgadrel (lefeu) 26
Morgue'raz 289
Mortalha 236
Múmia 236
Mycotann druida 341
Mycotann labutador 341

N

Nagah defensor 332
Nagah dormente 332
Nagah encantadora 331
Nagah mística 331
Nagah retalhador 333
Nagah sacerdotisa 334
Namasqall 91
Nastarrath 336
Necrodraco esqueleto . . . 238
Necrodraco lich 239
Necrodraco zumbi 238
Nereida 320
Nezumi brutamontes 162
Nezumi capanga 161
Nezumi ninja 161
Ninhada de dragões filhotes 65
Nuvem de estirges 108

O

Ogro 41
Ogro caçador 41
Ogro capanga 41
Ogro esqueleto 229
Ogro furioso 353
Oni 162
Orc chefe 33
Orc combatente 33
Orc mutante 34
Orc mutante superior 34
Orc rei 33
Orc veterano 33
Orc xamã 35
Otyugh 299
Oxxdon 308
Oxxdon imenso 309

P

Pakk 94
Pamgra 98
Pantera 218
Patrulha kobold 181
Peixe-recife 321
Perdigueiro troll 343
Pirata 259
Pistoleiro 260
Platan 322
Pliorex 325
Pliorex abissal 325
Protetor-refém 344
Pteros ceifador 266
Pteros do Céu Infinito . . . 266
Purificado 280

Q

Quimera 204

R

Raagoran 249
Raposa bucaneira 301
Rarvnaak 92
Razza'kham 309
Reishid 56
Reishid líder de culto 56
Rei-tirano 251
Rei-tirano esqueleto 231
Rhandomm 113
Rinoceronte 219
Rinoceronte lanoso 219
Rival espelho 335

S

Sacerdote da agonia 52
Sacerdote de Hyninn 46
Sacerdote finntroll 347
Sahuagin metamorfo 261
Sahuagin predador 261
Sangue do Ayrrak 87
Sapo atroz 36
Sckhar, Dragão-Rei do Fogo 77
Selako 322
Selako-tigre 323
Senhor das múmias 237
Senhor do gigante rubro forma final 58
Senhor do gigante rubro forma inicial 58
Serpe 310
Serpe anciã 310
Serpentaar 96
Slark 206
Soldado blindado 280
Soldado mecânico 133
Soldado superior 283
Soterrado vagante 353
Sszzaazita celebrante 337
Stagh 354

T

T'peel 92
Tabrachi campeão 37
Tabrachi soldado 37
Tanaloom 99
Tarso, Dragão-Rei dos Mortos 241
Tatu-montanha 220
Tendrículo 111
Tengu bandoleiro 164
Tentacute 195
Terrier 97
Tigre 218
Tigre-de-Hyninn 207
Tigre-de-Hyninn primordial 207
Totem da Divina Serpente 272
Totem de Sarana 271
Totem do Pai-de-Tudo . . . 273
Totem do Rei-Tirano 273
Trobo 221
Trog anão bruto 39
Trog anão eremita 39
Trog caçador 38
Trog combatente 38
Trog rei dos túneis 38
Tropa de tentacutes 195
Tumarkhân 222
Tuntram 249
Turba de infectos 23

U

Unicórnio 227
Uraghian adulto 311
Uraghian jovem 311
Urso das cavernas 224
Urso das neves 355
Urso panda 223
Urso pardo 223
Urso pardo esqueleto 230

V

Velocis caçador 268
Veridak (lefeu) 24
Verilêmur 197
Verme do gelo adulto 357
Verme do gelo larva 357
Voracis caçadora 269
Voracis rainha 270

W

Warg 225
Wisphago 290

X

Xamã de Sarana 268

Y

Yidishan bugbear 300

Z

Zumbi peçonha 335
Zyrrinaz 59

APÊNDICE C: CRIATURAS POR ND

ND ?

Rival espelho 335

ND 1/4

Bandido comum. 43
Chibi-kabuto 154
Gali-gali 247
Garra-zumbi. 234
Glop. 201

ND 1/2

Bandido ligeiro 43
Bogum 190
Capanga 43
Cavalo de carga 212
Cavalo de montaria 212
Devoto de Hyninn manhoso 47
Escudeiro. 191
Fofo 192
Gambá 192
Gnoll capanga 115
Kill'bone 194
Kobold patrulheiro 181
Malafex 197
Orc combatente 33
Pirata 259
Tentacute 195
Verilêmur. 197

ND 1

Água-viva. 319
Asa-assassina. 198
Bandido selvagem 43
Capivara. 211
Carcaju. 348
Carniçal 229
Cavalo de guerra 212
Cavalo esqueleto 229
Chefe bandido 45
Devoto de Hyninn simão . . 47
Dromedário 215
Enxame de gali-gali 247
Enxame larval 180
Estirge 107
Gatuno. 49
Gnoll saqueador. 116
Golem de Nor médio 349
Gorlogg 217
Hiena 120
Homúnculo 193
Kappa brigão 159
Kobold explosivo 185
Ko-kabuto 154
Legionário 173
Meio-orc bandoleiro 31
Meio-orc capanga. 31
Nezumi capanga 161
Orc veterano 33
Pakk. 94
Perdigueiro troll. 343
Sahuagin predador. 261
Slark. 206
T'peel. 92
Tabrachi soldado 37
Terrier 97
Trobo 221
Trog anão bruto 39
Trog combatente 38
Urso panda 223
Zumbi peçonha 335

ND 2

Aquin'ne 89
Búfalo de guerra. 297
Bugbear sentinela 79
Cão de Kally. 179
Cavalo de Namalkah 213
Cavalo glacial. 214
Chacal zumbi. 287
Chefe de gangue 45
Corcel de Kally. 148
Corcel do deserto. 215
Elemental do veneno pequeno. 328
Elfo-do-mar pescador . . . 316
Finntroll caçador 342
Galhada fêmea 246
Galhada macho 246
Gárgula 125
Garra-zumbi ogro 234
Glooop. 202
Gnoll filibusteiro 116
Gnoll xamã de Allihanna. 118
Goblin de sombreiro 256
Hiena rainha 120
Homem-piranha 257
Jagunço 43
Kobold veterano. 181
Lacedon 229
Lagarto perseguidor. 110
Leão 218
Mamãe glop 202
Minotauro da Manada . . . 352
Mycotann labutador. 341
Orc chefe 33
Oxxdon 308
Pantera. 218
Pistoleiro 260
Platan. 322
Pteros ceifador. 266
Purificado. 280
Sacerdote de Hyninn 46
Sapo atroz 36
Selako. 322
Soterrado vagante 353
Raposa bucaneira. 301
Trog caçador. 38
Tropa de tentacutes 195
Yidishan bugbear. 300

ND 3

Acólito de Kally 146
Baleote. 211
Canceronte. 315
Capanga minotauro 44
Centurião. 170
Ceratops guerreiro. 264
Cocatriz 199
Corcel de comando 277
Dragão filhote do bosque. . 64
Dragão filhote dos rios . . . 64
Espada-da-floresta 246
Fera-vassalo 108
Garra-zumbi enxame. . . . 234
Gatuno mestre. 49
Goblin-bomba 82
Hienodonte 120
Hippossauro 297
Horda de ko-kabuto. 155
Infecto 23
Iniciado da agonia 52
Iniciada de Sszzaas 326
Kappa yokozuna. 159
Kobold xamã 186
Lívido. 235
Mashin monge. 160
Mercenário de Aslothia . . 288
Minauro arcanista 175
Nagah dormente 332
Nezumi ninja. 161
Ogro esqueleto 229
Sahuagin metamorfo 261
Soldado mecânico 133
Stagh 354
Tabrachi campeão 37
Tigre. 218
Urso pardo. 223
Warg 225

ND 4

Arcano de guerra adepto . . 274
Burafonte. 243
Capelão de guerra 141
Cerianthar 307
Chefe de quadrilha 45
Dai-kabuto. 155
Dançarino de guerra 279
Deinonico 244
Devoto de Hyninn velhaco 48
Duplo. 50
Fúria de Tauron 170
Gárgula assassina. 125
Harpia saqueadora. 200
Homem-piranha imediato . 257
Imediato. 259
Irukanjin 319
Kobold bruto 184
Líder pistoleiro 260
Nezumi brutamontes. . . . 162
Ogro. 41
Patrulha kobold 181
Rinoceronte 219
Tatu-montanha 220
Tumarkhân. 222
Unicórnio. 227
Urso pardo esqueleto. . . . 230
Velocis caçador. 268

ND 5

Arqueiro escravo 168
Cardume de aquin'ne . . . 389
Carruagem de comando. . 278
Decúria 173
Dracomante 149
Enxame de estirges 108
Fanático lefou 55
Fera-líder 109
Gangue Goblin. 80
Garra-zumbi gigante 234
Gigante esqueleto 230
Gnoll líder de alcateia . . . 117
Gnoll xamã de Megalokk. 119
Goblin de ferro 82
Gorlogg alfa 217
Hobgoblin atirador 84
Hynne dormente 332
Líder mercenário de Aslothia. 288
Mantor. 203
Mashin samurai. 160
Meio-orc chefe. 31
Múmia 236
Mycotann druida 341
Nagah sacerdotisa 334
Ninhada de dragões filhotes 65
Ogro furioso 353
Oni. 162
Orc mutante 34
Orc rei 33
Otyugh. 299
Pliorex 325
Protetor-refém. 344
Pteros do Céu Infinito . . . 266
Serpe 310
Soldado blindado. 280
Tigre-de-Hyninn 207
Trog rei dos túneis. 38
Uraghian jovem 311
Urso das neves. 355
Zyrrinaz 59

ND 6

Armeiro de Tenebra devoto 253
Bando pirata. 259
Bruxo da Tormenta 20
Bugbear guarda-costas. . . . 79

Búfalo paladino de Bullton. 302
Carrasco de Lena 104
Dançarino de guerra veterano 279
Defeituoso 340
Dejeto vivo. 386
Elfo-do-mar chefe 316
Enxame de águas-vivas . . 319
Finntroll feitor 342
Gnoll xamã de Marah . . . 119
Górgona 329
Governador corrupto 177
Kaijin capanga 156
Kallyanach bárbaro 150
Líder goblin de sombreiro . 256
Mantícora. 298
Mímico. 204
Minauro ladino 175
Minotauro chefe da Manada 352
Nagah mística 331
Peixe-recife 321
Rinoceronte lanoso 219
Sacerdote finntroll 347
Selako-tigre 323
Tendrículo 111
Tengu bandoleiro 164
Xamã de Sarana 268

ND 7

Afogado 253
Alma acorrentada. 18
Bulette 103
Capitão pirata 259
Cavaleiro finntroll 345
Centurião de elite 170
Ceratops chefe da tribo . . 265
Cocatriz-real 200
Cultista de Sszzaas 327
Dragão jovem da proteção . 66
Dragão jovem do ocaso . . . 66
Elefante 216
Fantasma 232
Golem de carne 127
Guerreiro perpétuo 139
Homem-piranha capitão . . 257
Instrumento divino 133
Nagah defensor 332
Nagah encantadora 331
Ogro caçador 41
Orc xamã 35
Pamgra 98
Rarvnaak 92
Turba de infectos 23

ND 8

Água-viva gigante 319
Alto sacerdote de Hyninn . 47
Armeiro de Tenebra clérigo 254
Armento de burafontes . . 243
Bando de deinonicos 245
Ber-baram 95
Bispo de guerra 141
Brontotério 219
Caçador de impuros. 276
Capitão do Conclave Pirata 259
Cavaleiro de Kally 144
Centauro chefe. 105
Clérigo de Kally 146
Corgann 89
Daitengu 164
Elemental do veneno médio. 328
Ente 106
Enxame infernal. 22
Estouro de fúrias de Tauron. 171
Gnoll caçador de cabeças . 114
Goblin de ferro mark II . . . 83
Golem de Nor grande . . . 349
Legionário insano 174
Líder fanático lefou 55
Mamute 350
Mamute esqueleto 230
Quimera. 204
Raagoran 249
Reishid. 56
Serpe anciã. 310
Trog anão eremita 39
Uraghian adulto. 311
Urso das cavernas 224
Veridak (lefeu) 24
Voracis caçadora 269
Wisphago. 290

ND 9

Aka oni 163
Cardume de selakos. 323
Companhia blindada de elite 281
Forjador litúrgico. 137
Golem de bronze 127
Golem de espelhos. 128
Hurobakk (lefeu) 25
Kallyanach morte glacial . 150
Keylor 353
Morgue'raz. 289
Sacerdote da agonia 52
Senhor do gigante rubro forma inicial. 58

ND 10

Aspecto de Aharadak. 54
Bispo do Forte Sagrado . . 371
Capitão afogado. 253
Capitão da Frota Áurea . . 260
Centauro xamã de Megalokk 105
Coletor de Arsenal. 137
Coruja druida. 302
Dragão celestial jovem. . . 165
Dragão feral 72
Elfo-do-mar druida 317
Gladiador táurico. 172
Golem de barro 126
Golem de ferro. 130
Golem de Nor enorme. . . 349
Orc mutante superior 34
Oxxdon imenso 309
Pliorex abissal 325
Totem de Sarana 271
Tuntram 249
Verme do gelo larva 357

ND 11

Alzeras. 284
Arcano de guerra veterano. 275
Bando de pamgras 98
Bruxa goblin 79
Burodron (lefeu) 26
Dragão adulto da tirania . . 68
Dragão adulto dos segredos 69
Hidra esqueleto 231
Hobgoblin comandante tático 85
Kaijin bruto 157
Matrona gnoll 121
Mortalha 236
Ogro capanga. 41
Tigre-de-Hyninn primordial. 207
Voracis rainha 270

ND 12

Alto sacerdote finntroll . . 347
Chapéu-preto. 262
Demônio da pólvora 255
Dragão bicéfalo 74
Elemental do veneno grande 329
Finntroll senhor de estábulo. 342
Golem de pedra 132
Grande battham. 248
Horda mycotann 341
Kobold-mãe 187
Mega-selako. 323
Nagah retalhador. 333
Necrodraco esqueleto . . . 238
Nereida 320
Reishid líder de culto. 56
Rei-tirano esqueleto 231
Totem do Pai-de-Tudo . . . 273

ND 13

Alto clérigo de Kally 146
Árvore-matilha 242
Concílio forjador 138
Fera-mãe 109
Kaijin ninja 157
Kishin 140
Morgadrel (lefeu) 26
Tanaloom 99

ND 14

Arcanista finntroll 338
Arquibruxo da Tormenta . . 20
Brawar 208
Dracomante superior. . . . 149
Fantasma ancestral 232
Górgona matriarca. 330
Horda goblin 81
Lyuba. 351
Mantícora primal. 298
Namasqall 91
Necrodraco zumbi 238
Rei-tirano. 251
Serpentaar 96
Totem da Divina Serpente. 272

ND 15

Dragão celestial adulto . . 166
Dragão venerável da equidade 71
Dragão venerável dos recifes 71
Esmagador coletivo 22
Golem de ferro superior . 130
Hallus'tir 94
Lich 291
Senhor das múmias 237
Totem do Rei-Tirano 273

ND 16

Canceronte de guerra . . . 315
Elemental corrompido. . . 101
Gnoll Vuul'rak 122
Grande tachygloss 308
Hobgoblin gladiador 85
Horda de otyughs 299
Lobo do mar 263
Nuvem de estirges. 108
Senhor do gigante rubro forma final 58
Sszzaazita celebrante. . . . 337

ND 17

Cemitério vivo. 286
Ezzayn (lefeu) 27
Razza'kham 309
Soldado superior 283

ND 18

Golem de matéria vermelha 131
Lich de Aslothia. 292
Nastarrath 336
Verme do gelo adulto. . . . 357

ND 19

Enguia Rainha 317
Kraken 325
Sangue do Ayrrak. 87

ND 20

Dragão celestial venerável 166
Kaiju 313
Necrodraco lich 239
Rhandomm 113

ND S

Arquilich Ferren Asloth. . 294
Avatar de Aharadak 62
Avatar de Kallyadranoch . 153
Kishinauros 142

ND S+

Gatzvalith 29
Sckhar, Dragão-Rei do Fogo 77
Tarso, Dragão-Rei dos Mortos. 241

APÊNDICE D: ENCONTROS ALEATÓRIOS

Apesar de todos os esforços do Reinado e de outras organizações, a maior parte de Arton ainda é formada por terras ermas, onde viajantes estão sujeitos a encontrar todo tipo de criaturas, de andarilhos amistosos a predadores vorazes. E mesmo em lugares ditos civilizados, um grupo de aventureiros sempre pode se deparar com o inesperado.

Encontros aleatórios podem facilitar a vida do mestre, fazendo com que ele não precise planejar todas as partes da história. Imagine uma aventura na qual os personagens devem entrar em uma caverna para recuperar um martelo mágico roubado por um dragão. O mestre decide que, na última sala, o dragão estará esperando pelos PJs. Mas e quanto ao resto da caverna? Se os aventureiros ficarem muito tempo perambulando pelos túneis, podem topar com outras criaturas. Claro, o mestre pode definir com antecedência cada habitante de cada sala. Mas, se não quiser ter todo esse trabalho, pode usar encontros aleatórios.

Para usar encontros aleatórios, escolha uma ou mais condições da lista abaixo. Sempre que essa condição ocorrer, role 1d20 e adicione +1 para cada rolagem anterior sem um encontro. Se o resultado for 20 ou mais, um encontro acontece. Para determinar o que os aventureiros encontram (ou melhor, pelo que eles são encontrados), role 1d% na tabela correspondente ao tipo de terreno ou região em que eles estão. Para ajustar os resultados ao patamar de sua aventura, some +30 à rolagem se o grupo estiver em patamar veterano, +70 se estiver em patamar campeão e +110 em patamar lenda.

Tempo. A condição mais básica. Role o dado a cada hora ou dia, de acordo com a situação do jogo. Por exemplo, se os aventureiros estiverem explorando uma ruína, role um dado por hora. Por outro lado, se estiverem numa viagem de uma semana de uma cidade a outra, role o dado a cada dia. Se você não quiser controlar o tempo do jogo, role a cada cena, ou sempre que os heróis fizerem algo que leva muito tempo, como escolher 20 num teste de perícia ou ficar um dia acampados para recuperar pontos de vida e magia.

Barulho. Role o dado sempre que os personagens fizerem algo barulhento ou que, de alguma outra forma, chame atenção. Por exemplo, se o ladino do grupo não conseguir arrombar uma porta trancada e o bárbaro resolver derrubá-la com seu machado, há uma chance de encontro.

Área Específica. Role um dado sempre que os aventureiros passarem por uma área específica, determinada com antecedência por você. Normalmente, será um lugar importante ou muito movimentado, como um corredor que leva ao quarto do rei em um castelo, ou uma clareira no centro de um bosque. Provavelmente será uma área pela qual os aventureiros deverão passar para cumprir sua missão. Por outro lado, se os heróis tiverem uma ideia que permita que circundem esse lugar, melhor para eles.

Perigo Complexo. Certos perigos complexos, como Jornada pelos Ermos, podem ser combinados com encontros aleatórios. Neste caso, role um dado sempre que o grupo (ou o personagem que está representando o grupo) falhar em um teste do perigo.

O RHANDOMM

Uma força do caos que capaz de se manifestar em qualquer lugar de Arton, o Rhandomm é uma ameaça que pode surgir nos momentos e lugares menos esperados. Sempre que rolar um 100 natural (um resultado de 100 no dado de %) em uma tabela de encontros, qualquer que seja o patamar, role 1d4. Em um resultado "1", substitua o encontro pelo Rhandomm.

D%	Terreno: Aquático	Terreno: Ártico
1-2	1 **hynne dormente** se afogando	1 sílfide de cabelo rosa morrendo de frio
3-6	1d3 **bandidos comuns**	1d4 **zumbis***
7-10	1d3 **piratas**	1 **carcaju**
11-20	1 baú de tesouro (ND 2; Percepção CD 15 para achar)	1d3+1 **lobos***
21-30	1 baú de tesouro (ND 3) e 1d4+2 **piratas** que o acharam antes	1 **aquin'ne**
31-35	1 **elfo-do-mar pescador** e 1 **escudeiro**	1 **soterrado vagante**
36-40	1 **canceronte**	1 **minotauro da Manada** com 1 **lobo das cavernas***
41-50	1 **dragão filhote dos rios**	1 **chefe de gangue** e 1d3+1 **bandidos selvagens**
51-60	2 **lacedons**	1 **ogro**
61-65	1d3 **platans**	**Avalanche***
66-70	**Tempestade em alto-mar***	1 **glacioll***
71-80	1 **enxame de águas-vivas**	1 **minotauro chefe da Manada**
81-90	1 **capitão pirata**	2 **gigantes esqueletos**
91-98	1 **homem-piranha capitão** e 1d6+1 **homens-piranhas**	1 **mamute**
99-100	1 **moreau da raposa bucaneira** enfrentando 1d4 **afogados**	1 **troll das cavernas***
101-110	2 **águas-vivas gigantes**	2 **golens de Nor enormes**
111-115	1d4+1 **corganns**	1d4+1 **mamutes esqueletos**
116-125	1 **nereida**	1 **dragão bicéfalo** (eletricidade e frio)
126-130	1 **peixe-recife** sendo atacado por 2 **pliorex abissais**	1d4+2 **vermes do gelo larvas**
131-135	1 **namasqall**	1 **fantasma ancestral** e 2 **fantasmas** guardando um templo de Beluhga com 1d4 riquezas médias
136-145	1 **dragão venerável dos recifes**	1 **hallus'tir**
146-150	1 **canceronte de guerra**	2 **dracomantes superiores** (frio)
151-155	2 **dragões veneráveis*** (frio)	2d4 **lyubas** com 1d3 riquezas menores presas nas patas de um deles
156-160	1 **lobo do mar**, 2 **capitães piratas** e 2d8 **piratas**	1 **verme do gelo adulto**
161-170	1 **Enguia Rainha**	2 **ezzayn**
171-185	1 **kraken**	1 **necrodraco lich**
186-200	1 **kaiju** com deslocamento de natação	Ninho de **vermes do gelo** (2 **adultos** e 2d4 **larvas**)
201+	1 **Dragão-Real*** (frio) e 1d4 **dragões veneráveis*** (frio)	Corte rubra invernal (**templo de Aharadak** com 1 **reishid líder de culto**, 1 **avatar de Aharadak** e 2d4 **aspectos de Aharadak**)

Ameaças marcadas com um (*) são descritas em *Tormenta20*.

D%	Terreno: Área de Tormenta	Terreno: Colina
1-2	**Chuva ácida** cai por 1d4+1 rodadas	2 **boguns** brigando para ver quem é o favorito de seu druida
3-6	1 **armadilha viva** (**arame farpado*** ou **virote***)	1d4+2 **cascavéis***
7-10	1 **armadilha viva** (**fosso profundo*** ou **lâmina na parede***)	1d4+2 **gali-gali**
11-20	**Insanidade da Tormenta*** 1d6 PM (Von CD 14 evita)	2 **gambás**
21-30	**Fenômeno rubro (temperaturas implacáveis)**	4 **gnolls capangas**
31-35	1d2 **maníacos lefou***	1 **jagunço** e 1 **capanga**
36-40	1 árvore rubra (contém 1d3 **sementes rubras**)	2 **perdigueiros trolls** atacando um viajante
41-50	1 **uktril***	**Grama carnívora**
51-60	1d3 **infectos**	1 **kobold veterano** e 4 **kobolds patrulheiros**
61-65	1d4 **iniciados da agonia**	1 **gorlogg alfa** com uma perna presa em uma armadilha
66-70	Ninho de simbiontes (Conhecimento ou Misticismo CD 25 encontra 1 **dádiva de Aharadak**)	1 **grifo***
71-80	1 **geraktril*** e 2 **maníacos lefou*** escoltando 2d4+2 prisioneiros para sacrifícios	1 **rinoceronte lanoso**
81-90	1 **alma acorrentada**	2 **leões** caçando 1 **rinoceronte**
91-98	1 **enxame infernal**	2 **tendrículos**
99-100	1 **senhor do gigante rubro forma inicial**	4 **serpes**
101-110	1d4 **veridak**	1 **gnoll xamã de Megalokk**, 1 **gnoll xamã de Marah**, 2 **gnolls líderes de alcateia** e 1 **totem risonho**
111-115	Role novamente, o próximo encontro inclui 1 **fenômeno rubro** aleatório	1 **keylor** e 2 **minotauros chefes da Manada**
116-125	1 **dragão feral** corrompido (sopro de ácido, acrescente **Habilidades Lefeu***, Insanidade da Tormenta 3d6 PM, Von CD 30 evita)	2d4+2 **entes** discutindo sobre uma longa lista de nomes
126-130	1 **morgadrel**	2 **ogros capangas**
131-135	1 **arquibruxo da Tormenta** e 2 **turbas de infectos**	2 **matronas gnolls**, 2d4+2 **gnolls filibusteiros** e 1 **xamã de Marah** celebrando um casamento
136-145	1 **reishid líder de culto**, 1 **sacerdote de Aharadak***, 2d4 **zyrrinaz** e 2d4 **fanáticos lefou*** em um **templo de Aharadak**	O mausoléu de um antigo herói contendo uma *espada baronial* e 1d4 riquezas maiores. Quem toca nos itens é afetado por uma **maldição mortuária**
146-150	1 **thuwarokk***	2 **mantícoras primais**
151-155	2 **esmagadores coletivos**	2 **golens de ferro superiores** com mal-funcionamento (troque os elementos de sua Imunidade a Magia)
156-160	1 **ezzayn especial**	2 **nuvens de estirges**
161-170	1d4+1 **elementais corrompidos**	4 **golens de pedra** protegendo um monólito, que se tocado invoca 1 **gnoll Vuul'rak** que estava preso
171-185	Fábrica de esmagadores (2d4 **sacerdotes de Aharadak** e uma forja rubra; um sacerdote pode gastar uma ação padrão para criar um **esmagador coletivo** ao fim da rodada. A forja pode ser reativada em 1d4 rodadas)	1 **Dragão-Real*** (eletricidade)
186-200	**Templo de Aharadak** com um um **avatar de Aharadak** e 2d4 **ezzayn especiais**	A Catástrofe Rara (4 **nuvens de estirges**)
201+	**Gatzvalith** faz promessas de poder aos personagens	A Horda Risonha (2 **gnolls Vuul'rak**, 1 totem de **Sarana**, 1 totem do **Rei-Tirano**, 1d6 **xamãs de Marah**, 1d6 **xamãs de Megalokk**, 2d6 **gnolls líderes de alcateia** e 2 **totens risonhos**)

D%	Terreno: Deserto	Terreno: Floresta
1-2	Uma caravana de negociantes (fornece descanso confortável)	1 **gambá** correndo atrás de um gato
3-6	1d4 **cascavéis***	1 **kobold patrulheiro** aparentemente perdido
7-10	1 **pakk**	1 **terrier**
11-20	1d3+1 **bandidos comuns** sar-allan (não roubam ouro de devotos de Azgher)	2 **gnolls capangas**
21-30	1 **trog** e 1 **terrier**	1d4 **ursos pandas**
31-35	1 **trog caçador**	1 **tropa de tentacutes** (ei, aquele colar na mão deles não é de vocês?)
36-40	1 **iniciado da agonia**	**Grama carnívora**
41-50	4 **bandidos ligeiros** sar-allan (não roubam ouro de devotos de Azgher)	1d4 **enxames larvais**
51-60	2 **chacais zumbis** disputando 1 **garra-zumbi**	2d4 **capivaras** (…capiválias?)
61-65	1 **iniciado de Sszzass** e 1d4 **najas***	1d4+1 **lagartos perseguidores**
66-70	**Ciclone arcano**	1 **tigre-de-Hyninn**
71-80	2 **feras-vassalo**	1 **carrasco de Lena**
81-90	2 **gatunos** (depois de 3 rodadas, inicia-se uma **tempestade de areia**)	1d6+2 **aranhas gigantes*** (metade do terreno ao redor é coberto de teia)
91-98	1 **ber-baram**	2 **defeituosos**
99-100	2 **iniciadas de Sszzaas** e 1 **cultista de Sszzaas** se passando por peregrinos	1 **gnoll xamã de Megalokk**, 1 **gorlogg alfa**, 1 **serpe*** e 1 **ganchador***
101-110	2 **pamgras** e 1 **trog anão eremita**	2 **entes** conversando sobre uma longa lista de deuses
111-115	1 **hidra*** (substitua o bônus de Furtividade para deserto)	1 **bruxa goblin**
116-125	1 **sacerdote da agonia** e 1d6+2 **fanáticos lefou**	1d4+2 **tendrículos**
126-130	1 **lagash***	Caçada Primal (1 **centauro chefe**, 2 **centauros xamãs de Megalokk** e 4 **ursos das cavernas**)
131-135	1 **serpentaar**	1 **górgona matriarca**
136-145	1 **fera-mãe** e 2d6 **feras-líder**	1 **dragão venerável*** (veneno)
146-150	1 **reishid líder de culto** e 1d4 **sacerdotes de Aharadak**	1 **gnoll Vuul'rak**
151-155	2 **senhores das múmias**	1 **ezzayn** explorando a região para seu lorde
156-160	1 **golem de matéria vermelha**	2 **razza'kham**
161-170	1 **górgona matriarca** e 4 **elementais do veneno grandes**	4 **dragões veneráveis*** (elementos variados) lutando entre si
171-185	1 **Dragão-Real***	1 **gnoll Vuul'rakk** combatendo 1 **nuvem de estirges**
186-200	Grande Enxame (1 **avatar de Aharadak**, 4 **ezzayn** e 2d10 **líderes fanáticos lefou**)	Coração da Selva (santuário de Allihanna com 1 **dragão venerável*** (ácido), 4 **totens da Divina Serpente**, 4 **tanaloom** e 2d6 **gnolls xamãs de Allihanna**)
201+	Novos Zarkhassianos (1 **Nastarrath**, 1d6+2 **sszzaazitas celebrantes**, 1d4 **nagahs místicas** e 2d6 **nagahs defensores**)	Fúria Monstruosa (4 **totens do Rei-Tirano**, 2 **nuvens de estirges** e 2d6 **centauros xamãs de Megalokk**)

D%	Terreno: Montanha	Terreno: Pântano
1-2	Uma druida de cabelos cacheados protegida por 3 **ursos-coruja*** (ela possui itens de cura para negociar)	1d6+3 **capivaras** nadando
3-6	1 **lobo***	1d3 **glops**
7-10	1 **carcaju** (em seu tesouro há uma neko-te)	1d4+1 **garras-zumbi**
11-20	Uma pedra solta rolando montanha abaixo (1 armadilha de **bloco de pedra***)	2 **gambás**
21-30	4 **lobos***	1 **trog caçador** preparando uma emboscada
31-35	1 **pantera** espreitando	1 **elemental do veneno pequeno**
36-40	1 **chefe de gangue** e 1d4 **capangas**	1 área de **dejetos alquímicos** (Percepção CD 22 evita)
41-50	1 **urso pardo**	1 **garra-zumbi enxame**
51-60	1 **orc chefe** e 1d4+1 **orcs combatentes**	1d4 **gnolls saqueadores** e 1 **gnoll xamã de Allihanna**
61-65	1 **ogro**	1 **basilisco***
66-70	2d6 **lobos***	1 **ninhada de dragões filhotes** (ácido)
71-80	3 **ursos-corujas*** acuando uma jovem de cabelos cacheados (se for salva, é uma aliada médica iniciante)	1 **finntroll caçador** e 4 **perdigueiros troll**
81-90	1 **ogro caçador**	1 **fantasma** de um viajante em busca do seu anel de casamento
91-98	1d4+1 **cães do inferno***	1d6+2 **tatus-montanha**
99-100	1d4 **serpes** e 1 **serpe anciã**	1 **cocatriz-real** e 1d3+1 **cocatrizes** em seu ninho
101-110	2 **tengu bandoleiros** e 1 **daitengu**	2 **elementais do veneno médios**
111-115	1d4+2 **ogros furiosos** e 1 **keylor**	1 **hidra*** escondida submersa em um lago
116-125	1 **dragão bicéfalo**	1 **serpe anciã** e 1d4+2 **serpes**
126-130	1d3+2 **raagorans** em fuga	1 **necrodraco esqueleto** (metade da área ao redor dele é **areia movediça**)
131-135	1 **concílio forjador** combatendo 1 **dragão feral**	1 **necrodraco zumbi**
136-145	1 **fantasma ancestral** de um aventureiro cercado por 1d4 **runas de desintegração**	1 **alto sacerdote finntroll**, 2 **finntroll senhores de estábulo** e 1 **elemental do veneno grande**
146-150	1 **grande tachygloss**	2 **serpentaar**
151-155	Santuário antigo guardado por 2 **tanaloom** e 1 **dragão da equidade venerável**	2 **tiranos do Terceiro*** montados em 2 **dragões adultos dos segredos** e 1 **alto clérigo de Kally** guardando um covil.
156-160	2 **razza'kham** lutando entre si	1 **horda de otyughs** e 1 **elemental corrompido**
161-170	2 **hobgoblins gladiadores** e 1 **horda goblin**	2 **cemitérios vivos**
171-185	2 **vermes do gelo adultos**	1 **necrodraco lich**
186-200	Ateliê Rubro (2 **golens de matéria vermelha**, 1 **senhor do gigante rubro forma final**, 1d4+2 **reishid líderes de culto**, 1d6 **esmagadores coletivos** e 1d3+1 **simbiontes** diversos)	Laboratório… abandonado? (1 **lich de Aslothia**, 1 **cemitério vivo** e 4 **vampiros***)
201+	O Despertar dos Monstros (1d4 **kaiju**)	1 **Dragão-Real*** (ácido) e 1d6+2 **dracomantes superiores**

D%	Terreno: Planície	Terreno: Subterrâneo
1-2	1d4 **bandidos comuns**	Uma fazenda de **mycotann** livres, permitindo descanso luxuoso pela noite (ou será uma armadilha?)
3-6	1 **bandido ligeiro**	1 **kill'bone** lutando contra 1 **perdigueiro troll**
7-10	1 **t'peel** carregando um medalhão com um sol desenhado no valor de T$ 25	1 **slark** pendurado no teto
11-20	Um tropel de 2d4 **cavalos de carga** selvagens	1 **enxame larval** explodindo de uma das paredes
21-30	1d4 **gnoll capanga**	1 **turba de zumbis***
31-35	1 **pantera** furtiva caçando	1d6+2 **fofos**
36-40	1 **gnoll xamã de Allihanna** e 1 **hiena**	4 **orcs combatentes*** e 1 **orc veterano**
41-50	1 **leão** caçando 1 **trobo**	Uma aventureira perdida (na verdade 1 **nagah dormente**)
51-60	1 **duplo** se passando por um conhecido do grupo	1 **basilisco**
61-65	3 **goblins de sombreiro** num impasse	1 **finntroll caçador*** arrastando 1 **mycotann labutador** em uma corrente
66-70	1 **líder pistoleiro** e 2 **pistoleiros**	1 **trog rei dos túneis**
71-80	1 **gnoll xamã de Marah** oferece cura ao grupo se eles entregarem suas armas a ela	Um **labirinto** de túneis naturais
81-90	1 **gnoll xamã de Megalokk** e 4 **gnolls saqueadores**	1 **cavaleiro finntroll**
91-98	1d6+1 **elefantes** pastando	2 **armeiros de Tenebra devotos**
99-100	1 **golem de bronze** enguiçado (passar em um teste de Percepção contra CD 25 revela vestígios de uma batalha antiga na região)	1 **troll das cavernas**
101-110	1 **cavaleiro de Kally** e 1 **clérigo de Kally**	1 **orc mutante superior**
111-115	1 **tigre-de-Hyninn primordial**	1 **mortalha**
116-125	1 **matrona gnoll** e 1d6+1 **gnolls caçadores de cabeças**	1 **golem de pedra**
126-130	1 **concílio forjador** procurando pelo grupo	Cabala Tenebrista (2 **armeiros de Tenebra clérigos** e 6 **armeiros de Tenebra devotos**)
131-135	Duelo entre 1 **chapéu-preto** e 1 **demônio da pólvora**	1 **golem de ferro superior**
136-145	2 **golens de pedra** em cima de 1 **grama carnívora** extensa	1 **arcanista finntroll**, 1 **finntroll senhor de estábulo** e 1 **alto sacerdote finntroll**
146-150	1 **gnoll Vuul'rak**	2 **brawar** protegendo a entrada de um Athrid
151-155	2 **dragões veneráveis** (eletricidade)	2 **arcanistas finntroll** e 4 **trolls das cavernas***
156-160	1 **nuvem de estirges**	1 **cemitério vivo** (de anões) num local sob efeito de *Profanar** com área dobrada
161-170	1d6+2 **hallus'tir**	1 **rival espelho** para cada membro do grupo
171-185	1 **Dragão-Real*** (eletricidade)	1 **necrodraco lich**
186-200	2d6 **dracomantes superiores** que invocam o **avatar de Kallydranoch** em 1d4 rodadas	Conventículo Escravagista (1 **Dragão-Real*** (psíquico) e 2d6 **finntroll arcanistas** negociando 4d6x10 escravos)
201+	A Horda Risonha (2 **gnolls Vuul'rak**, 1 **totem de Sarana**, 1 **totem do Rei-Tirano**, 1d6 **xamãs de Marah**, 1d6 **xamãs de Megalokk**, 2d6 **gnolls líderes de alcateia** e 2 **totens risonhos**)	1 **Dragão-Real*** (psíquico) e 1d4 **dragões veneráveis*** (psíquico)

D%	Terreno: Urbano	Aslothia
1-2	Uma carroça de verduras desgovernada	2 **garras-zumbi**
3-6	1d3+1 **bandidos comuns**	1 **esqueleto*** sem crânio (se reunido com seu crânio, ele entrega 1 riqueza média como agradecimento)
7-10	1 **t'peel** carregando os pertences de um bardo	1 **carniçal**
11-20	1 **devoto de Hyninn simão** e 1 **tentacute**	1d4 **zumbis***
21-30	4 **devotos de Hyninn manhosos**	1 **lacedon**
31-35	1d4 **pakks** causando um incêndio	2 **esqueletos***
36-40	1d4 **gnolls saqueadores** dividindo um saque	1 **garra-zumbi enxame**
41-50	1 **mashin monge** ensinando meditação (concede +2 em Vontade até o fim da aventura)	1 **ogro esqueleto**
51-60	2 **gárgulas**	1d4 **chacais zumbi**
61-65	1 **chefe de gangue** e 2d4 **bandidos ligeiros**	4 **carniçais** e 1 **lívido**
66-70	1 **gangue goblin**	1 **aparição**
71-80	4 **jagunços**	4 **mercenários de Aslothia**
81-90	2 **iniciados de Sszzaas** (fingindo) que estão atacando 1 **hynne dormente**	2 **mercenários de Aslothia** e 1 **líder mercenário de Aslothia**
91-98	1 **caçador de impuros** atrás de um não humano	1 **wisphago**
99-100	1 **forjador litúrgico** oferencendo uma arma com um encanto para quem o derrotar	1 **morgue'raz**
101-110	4 **kappa brigões** e 1 **nezumi ninja** enfrentando 1 **coletor de Arsenal**	2 **fantasmas** em conflito, um é o memento do outro
111-115	1 **dragão adulto dos segredos**	1 **mortalha**
116-125	1 **chapéu-preto**	1 **capitão afogado** e 2d4+1 **afogados**
126-130	1 **centurião de elite**, 2 **decúrias**, 1 **minauro arcanista** e 1d6+2 **centuriões**, com 1 **minauro ladino** prisioneiro	2 **alzeras**
131-135	1 **fantasma ancestral**	2 **vampiros**
136-145	1 **alto clérigo de Kally**, 2 **clérigos de Kally** e 1d6 **acólitos de Kally** atacando a cidade	1 **senhor das múmias** e 2 **múmias**
146-150	3 **tanaloom** disfarçados como pilares de uma igreja	1 **lich** e 1 **necrodraco esqueleto**
151-155	1 **dragão venerável*** (trevas), 1 **governador corrupto** e 2 **gladiadores táuricos**	1 **cemitério vivo**
156-160	1 **cemitério vivo**	2 **senhores das múmias** e 4 **necrodracos esqueletos**
161-170	2 **soldados superiores**	4 **necrodracos zumbis**
171-185	2 **liches de Aslothia**	1 **lich de Aslothia** e 4 **necrodracos zumbis**
186-200	Falsa Congregação (2 **sszzaazitas celebrantes** que em 1d4 rodadas invocarão 1 **Nastarrath** numa multidão)	1 **necrodraco lich**
201+	Invasão do Templo da Pureza Divina (1d6 **soldados superiores**, 1d6 **colossos supremos** e 2d6 **cavaleiros do leopardo sangrento***)	Festa Fúnebre (1d4 **liches de Aslothia**, 2d6 **vampiros*** e 1 **cemitério vivo)**

D%	Estradas do Reinado	Galrasia
1-2	Uma taverna lotada	1 **pirata** fugindo de um 1 **enxame de gali-gali**
3-6	1 **pirata** vendendo um mapa do tesouro (falso)	1d4 **jiboias***
7-10	4 **bandidos comuns** tentam roubar o grupo	Uma voracis drogadora (possui 1d4 bálsamos de drogadora à venda)
11-20	2 **guardas de cidade*** patrulhando	1d4+1 **piratas** enterrando 1 riqueza menor
21-30	1 **chefe bandido** e 2 **capangas**	2 **najas***
31-35	1 **sacerdote de Hyninn** em forma de macaco pungando algo valioso do grupo	1 **galhada fêmea**
36-40	1 **grifo*** atacando 1 **cavalo** pertencente a um mercador	1 alcateia com 1 **lobo das cavernas*** e 1d4+1 **lobos***
41-50	2 **gorloggs** fugindo	1 **sucuri*** estrangulando um **gorlogg***
51-60	1 **ogro** guardando uma ponte e cobrando um pedágio de T$ 15 por pessoa	2 **pteros ceifadores**
61-65	1 **bugbear sentinela** e 4 **goblins salteadores**	1 **espada-da-floresta** montado em 1 **galhada macho**
66-70	1 **gangue goblin**	1d3+1 **ceratops guerreiros**
71-80	3 **goblins de sombreiro** escondidos	2 **burafontes** pastando
81-90	1 **chefe de quadrilha**, 1 **capanga minotauro** e 2 **jagunços**	1 **ptero do céu infinito** e 2 **pteros ceifadores**
91-98	1 **líder pistoleiro** e 3 **pistoleiros**	1 **gorlogg alfa** e 1d4+2 **gorloggs**
99-100	Uma caravana de mercadores (vende itens com até duas melhorias e tem T$ 1.000 para fazer compras) protegida por 4 **capangas minotauros**	1d3+1 **uraghians** jovens
101-110	2 **altos sacerdotes de Hyninn** recolhendo doações para sua igreja (nem sempre intencionais)	1 **xamã de Sarana** e 1d3+1 **velocis caçadores**
111-115	1 **gnoll caçador de cabeças**, 1 **bugbear guarda-costas** e 1 **ogro caçador**	1 **ceratops chefe da tribo** e 2d4 **ceratops guerreiros**
116-125	1 **dragão bicéfalo**	1 **árvore-matilha**
126-130	1d4+1 **golens de bronze** transportando 1d3+1 riquezas médias roubadas	1 **rei-tirano** e 1 **tuntram** batalhando
131-135	**Grama carnívora** extensa	Um obelisco misterioso obra de uma civilização antiga (na verdade é 1 **tanaloom**)
136-145	1 **devorador de medos*** e 2 **bruxas goblins**	1 **dragão venerável da equidade** em seu covil
146-150	1 **hobgoblin gladiador**	1d3+1 **grande battham** de passagem
151-155	1 **dragão celestial adulto** tentando capturar 3 **kaijin ninjas**	1 **razza'kham***
156-160	1 **nagah encantadora** escoltada por 4 **nagahs retalhadores**	1 **voracis rainha** e 2d6 **voracis caçadoras** que vão invocar um **totem da Divina Serpente** em 1d4+1 rodadas
161-170	4 **golens de ferro superiores** enviados para eliminar os aventureiros	1 **Dragão-Real** (veneno)
171-185	2 **sszzaazitas celebrantes** (um disfarçado de clérigo de Tenebra, o outro, de Azgher) acusando um ao outro de ser um impostor	1 **kaiju (ferrão peçonhento e sopro corrosivo)** adormecido que acordará em 1d3 dias
186-200	1 **Dragão-Real*** (essência)	Conflagração Elemental (1 **hallus'tir**, 1 **namasqall**, 1 **serpentaar** e 1 **tanaloom**)
201+	**Tarso** pedindo um sorvete	1 *Rubi da Virtude** protegido por uma armadilha **sussurro de Sszzaas** (aumente a CD em 10)

D%	Império de Tauron	Sanguinárias
1-2	Uma família com 1d10+2 membros fugindo de Tiberus	Ninho com 1d4+1 **cascavéis***
3-6	1 **capanga**	1 **trog anão bruto** caçando
7-10	2 **piratas**	1 **terrier** querendo brincar
11-20	1 **legionário**	1 **leão** cochilando
21-30	2 **bandidos selvagens**	1d4 **enxames larvais**
31-35	4 **cavalos de carga** desgovernados	1 **aranha gigante*** em seu covil
36-40	1 **infecto**	1d3+1 **lagartos perseguidores**
41-50	2 **capangas minotauros**	1 **lobo-das-cavernas*** e 2 **lobos***
51-60	2 **maníacos lefou*** e 1 **iniciado da agonia**	1 **avalanche**
61-65	1 **capelão de guerra** pregando a palavra de Arsenal	1 **gigante esqueleto**
66-70	1 **minauro arcanista** estudando 2 **fúrias de Tauron**	1d3+1 **grifos***
71-80	3 **pistoleiros** atrás de um tesouro de ND 8 em um cemitério tapistano	1d4+1 **cerianthar** preparando uma emboscada
81-90	2 **decúrias**	1 **centopeia-dragão***
91-98	Um gladiador lefou oferecendo abrigo contra uma tempestade (descanso confortável)	4 **cães do inferno***
99-100	4 **arqueiros escravos** e 1 **governador corrupto**	1d4+2 **basiliscos***
101-110	Uma arena com lutas individuais contra **gladiadores táuricos**	2 **serpes anciãs**
111-115	1 **armadilha viva**	1d3+1 **uraghians adultos**
116-125	1 **chapéu-preto** atrás de um escravo foragido	2 **oxxdons imensos**
126-130	1 **morgadrel**	Role novamente, o próximo encontro está sob efeito de 1 **fenômeno rubro** aleatório
131-135	Uma formação rubra que infecta quem a tocar com **náusea antinatural**	1 **mantícora primal**
136-145	1 **arquibruxo da Tormenta** e 4 **geraktril***	Um templo de Kallyadranoch defendido por 1 **alto clérigo de Kally** e 2 **cavaleiros de Kally**
146-150	1 **senhor do gigante rubro forma final**	1 **grande tachygloss**
151-155	1 **ezzayn**	1 **vagalhão kobold**
156-160	2 **elementais corrompidos** enfrentando 2d4+2 **centuriões de elite**	2 **razza'kham** caçando
161-170	Um grupo de arcanistas tapistanos realizando testes com uma **armadura do Devorador**	2 **ezzayn especiais**
171-185	4 **thuwarokk**	1 **Dragão-Real*** (fogo)
186-200	1 **avatar de Aharadak** em uma manifestação da Tormenta	2 **kaiju** brigando por território
201+	A Marcha da Centúria Rubra (1 **avatar de Aharadak**, 20 **zyrrinaz**, 2d4 **reishid líderes de culto**, 2d6+2 **legionários insanos** e 2 **arquibruxos da Tormenta** conjurando *Momento de Tormenta*)	O **Kishinauros** em seu local de descanso

D%	Supremacia Purista	Ruínas de Tyrondir/Lamnor
1-2	1 **recruta purista***	1d4+1 **goblins salteadores**
3-6	Um clérigo de Tanna-Toh ferido (se for auxiliado, torna-se um parceiro ajudante iniciante até o fim da aventura)	2d4 **ratos gigantes**
7-10	4 **goblins salteadores*** fugitivos	1 **bandido ligeiro** e 2 **bandidos comuns**
11-20	1 **chefe bandido**	1 **zumbi peçonha**
21-30	1 **purificado** fugitivo	1 **turba de zumbis***
31-35	1d4+2 **recrutas puristas***	1 **leão** disputando uma carcaça com 1 **pantera**
36-40	1 **sargento-mor***	1 **ogro esqueleto**
41-50	1d4 **soldados puristas***	1 **goblin engenhoqueiro*** querendo querendo trocar descobertas científicas
51-60	2 **corcéis de comando**	1 **imediato** e 1d4+1 **piratas**
61-65	1d4+2 **recrutas puristas*** e 1 **sargento-mor***	1 **arauto de Thwor** em peregrinação
66-70	1 **dançarino de guerra** e 2 **bandidos selvagens**	1 **tigre-de-Hyninn**
71-80	2 **capelães de guerra***	1 **hobgoblin mago de batalha** e 2 **hobgoblins soldados**
81-90	2 **soldados blindados**	1 **bugbear guarda-costas** e 1d3+1 **bugbears sentinelas**
91-98	1 **dançarino de guerra veterano** e 2 **capelães de guerra***	Ruínas com 1d4+1 riquezas menores começam a desabar (use o perigo complexo **construção em colapso**)
99-100	1 **capelão de guerra***, 1 **capitão-baluarte*** e 2 **sargentos-mor***	1 **goblin de ferro mark II** e 4 **goblins-bomba**
101-110	1d6+1 **guerreiros perpétuos**	1 **devorador de medos*** e 2 **bugbears guarda-costas**
111-115	2 **caçadores de impuros** e 1 **cavaleiro do leopardo sangrento***	2 **sombras de Thwor*** tentam assassinar um dos aventureiros
116-125	1 **companhia blindada de elite** e 1 **arcano de guerra veterano**	1 **engenho de guerra goblin*** escoltado por 1 **hobgoblin comandante tático** e 2 **hobgoblins atiradores**
126-130	1 **arcano de guerra veterano** e 2 **golens de bronze**	1 **lodo negro** surge em um espaço desocupado e dobra sua área a cada rodada, por 1d4+1 rodadas (role novamente outro encontro)
131-135	1 **fantasma ancestral**, morto na Batalha do Vale do Baixo Iörvaen	1 **horda goblin**
136-145	1 **kishin** e 1d6+2 **bispos de guerra**	Ruínas de uma cidade com 1 **fantasma ancestral** e 4 **fantasmas**
146-150	1 **concílio forjador** combatendo 1 **alto clérigo de Kally** montado em 1 **dragão adulto***	1 **necrodraco zumbi** submerso num lago de **lodo negro**
151-155	1 **golem de ferro superior** e 1 **colosso supremo***	1d4+2 **tigres-de-Hyninn primordiais**
156-160	4 **arcanos de guerra veteranos,** dois deles montados em 2 **carruagens de comando**, escoltando 4 **colossos supremos*** desativados	1 **cemitério vivo**
161-170	2 **golens de ferro superiores** e 1 **soldado superior**	1 **lobo do mar** e 4 **capitães da Frota Áurea** carregando um baú com 1d3 riquezas maiores protegida por 1 **runa de desintegração** (aumente a CD em 5)
171-185	4 **colossos supremos***, 2 **golens de ferro superiores** e 1 **soldado superior**	1 **hobgoblin gladiador** aconselhado por um clérigo de Thwor (1 **sszzaazita celebrante** disfarçado)
186-200	1d6+2 **soldados superiores**	1 **necrodraco lich** tentando reerguer uma vila, ele invoca 1 **falange** a cada 1d4 rodadas
201+	Comando do Templo da Pureza Divina (1d6 **soldados superiores**, 1d6 **colossos supremos*** e 2d6 **bispos de guerra**)	1 **sangue do Ayrrak**, 4 **hobgoblins gladiadores** e 2 **bruxas goblins** convidam os aventureiros a se juntarem a suas tropas... à força

Encontros por Região

A seguir, são listadas sugestões de terrenos e tabelas de encontros para as diversas regiões de Arton.

Academia Arcana. Os campos ao redor da Academia são considerados *floresta*, mas raramente geram encontros aleatórios. Entretanto, qualquer tipo de terreno pode ser gerado magicamente conforme necessário para atividades acadêmicas.

Ahlen. *Planície*, mais *colina* (noroeste) e *floresta* (Ilha de Collen, oeste e partes do norte).

Aslothia. *Aslothia*, mais *aquático* (litoral) e *floresta* (norte e leste).

Bielefeld. *Planície*, mais *Estradas do Reinado*, *floresta* (leste) e *Supremacia Purista* (fronteira noroeste).

Catacumbas de Leverick. *Subterrâneo*.

Conflagração do Aço. *Floresta* e *colina* (próximo às fronteiras).

Deheon. *Floresta* e *planície*, mais *Estradas do Reinado*, *aquático* (Rios Nerull e da Fortitude), *colina* (leste), *montanha* (Teldiskan) e *pântano* (Pântano dos Juncos).

Doherimm. *Subterrâneo* e *aquático* (sul).

Ermos Púrpuras. *Floresta*, mais *Aslothia* (fronteira leste), *montanha* (várias) e *Supremacia Purista* (fronteira oeste).

Feudos de Trebuck. *Planície*, mais área de *Tormenta* (oeste), *floresta* (várias) e *Sanguinárias* (leste).

Floresta de Tollon. *Floresta*, mais *aquático* (sul e grandes rios) e *colina* (norte).

Galrasia. *Galrasia*, mais *aquático* (litoral) e *montanha* (região central).

Halak-Tûr. *Deserto*, mais *área de Tormenta*, *montanha* (leste) e planície (sul).

Império de Tauron. Império de Tauron , mais aquático (litoral sul), floresta (Megalokk, Narinilla, Petrynia) e montanha (fronteira leste).

Lamnor. *Tyrondir/Lamnor*, mais *aquático* (litoral e centro), *área de Tormenta* (oeste e sul), *deserto* (Deserto sem Retorno), *floresta* (Myrvallar e norte), *montanha* (sul) e *pântano* (norte).

Khalifor. *Urbano* e *subterrâneo*.

Khubar. *Floresta* e *planície*, mais *aquático* (litoral e entre ilhas) e *montanha* (região central das ilhas).

Montanhas Sanguinárias. *Sanguinárias*, mais *aquático* (litoral sudeste), e *área de Tormenta* (leste).

Montanhas Uivantes. *Ártico* e *montanha*, mais *aquático* (Grande Lago), *floresta* (sul) e *Império de Tauron* (oeste).

Moreania. *Aquático* (litoral e entre ilhas), *floresta* (leste), *montanha* (Montanhas de Marfim) e *planície* (oeste).

Namalkah. *Planície*, mais *Estradas do Reinado*, *aquático* (Rio dos Deuses), *floresta* (norte e leste), *montanha* (extremo oeste e Desfiladeiro de Dópsia) e *Supremacia Purista* (fronteira sul).

Nova Malpetrim. *Aquático* e *urbano*.

Pondsmânia. *Floresta*, mais *colina* (oeste), *planície* (leste e oeste) e qualquer outro (à vontade da Rainha).

Repúblicas Livres de Samburdia. *Floresta*, mais *aquático* (Rio dos Deuses, Rio Soupar e litoral sudeste), *Aslothia* (fronteira sul), *planície* (oeste e partes do leste e da fronteira sul), *montanha* e *Sanguinárias* (fronteira nordeste).

Ruínas de Tyrondir. *Tyrondir/Lamnor*, mais *aquático* (litoral), *colina* (noroeste) e *montanha* (noroeste).

Salistick. *Planície*, mais *aquático* (Rio Vermelho), *floresta* (sul), *pântano* (Pântano dos Vermes) e *Supremacia Purista* (fronteira oeste).

Sckharshantallas. *Planície*, mais *aquático* (Lago Allinthonarid e Rio dos Deuses), *área de Tormenta* (extremo sudoeste), *floresta* (diversas) e *montanha* (fronteiras norte, leste e sul),

Smokestone. *Urbano*, mais *colina* e *deserto*.

Supremacia Purista. *Supremacia Purista*, mais *colina*, *floresta* (Vale do Baixo) e *montanha* (Monte Kovith).

Svalas. *Planície*, mais *floresta* (Floresta Svalas), e *Supremacia Purista* (fronteira oeste).

Tamu-ra. *Planície*, mais *aquático* (litoral e rio internos), *floresta* (norte e sul) e *montanha* (extremo norte).

Triunphus. *Urbano* e *montanha* (cercanias da cidade).

Ubani. *Planície*, mais *área de Tormenta* (leste e oeste), *deserto* (norte), *floresta* (Kivulisi), *Império de Tauron* (fronteira sudoeste) e *Sanguinárias* (fronteira leste).

Valkaria. *Urbano* e *subterrâneo* (esgotos e catacumbas).

Vectora. *Urbano*, com pequenas áreas de *subterrâneo*.

Wynlla. *Aquático* (litoral), *Floresta* (Floresta Suplicante), *Montanha* (norte), *Urbano* (Coridrian, Sophand), *Planície* e *Estradas do Reinado*.

Zakharov. *Aquático* (Rio Panteão), *Colinas* (Colinas Centrais), *Floresta* (leste), *Supremacia Purista* (fronteira leste), *Estradas do Reinado* e *Planície*.

ESTE MUNDO É DELES!

Arton. Bela e perigosa. Terra de aventureiros que protegem aldeias, desbravam masmorras e, é claro, enfrentam monstros. Monstros que podem ser feras gigantescas, dragões e suas crias, aberrações da Tormenta. Ou monstros humanos, como bandoleiros sanguinários, cultistas profanos, fanáticos puristas.

Ameaças de Arton contém o que você precisa saber para confrontar os perigos deste mundo... ou tentar sobreviver a eles! Das menores pestes no porão da taverna a adversários épicos que ameaçam a própria Criação, todos estão aqui.

• Mais de 400 monstros e inimigos! Reunidos em grupos temáticos, para heróis de diferentes patamares, podendo ser mantidos no mesmo tema ou combinados como você quiser. E, em cada grupo, um destaque para a maior ameaça, que pode ser o clímax de toda uma campanha.

• 30 novas raças! Incluindo novas opções para golens e osteon, o povo-fera moreau, os meios-dragões kallyanach, os povos-trovão de Galrasia, gnolls, hobgoblins, ogros, centauros e até kobolds!

• Mais de 60 monstros que também são parceiros! Cavalgue um lagarto-trovão, um unicórnio, uma capivara ou mesmo um dragão. Adote um cão de kally, um elemental, um tentacute ou até uma cocatriz!

• Chefe Final! Transforme qualquer criatura em um adversário poderoso para a batalha decisiva.

• Bazar Monstruoso! Novas armas, armaduras, magias e itens mágicos, incluindo itens feitos a partir das criaturas mais exóticas.

Saque suas armas, prepare suas magias.

Enfrente Arton.

JAMBÔ

jamboeditora.com.br